平成３年７月１日発行 第６巻第７号通巻60号 昭和62年５月６日第３種郵便物認可

THE BEST GAME

月刊ゲーメスト

ザ・ベストゲーム

史上最強のビデオゲーム本!!

読者が選んだベスト30

ゲーメスト肉迫!!
SPECIAL9
徹底解剖

ゲーマー'S ベストギャラリー

完全版
見落としはないか!?自信の1600
ビデオゲームフルリスト

今こそ語れ!激動のビデオゲーム外伝

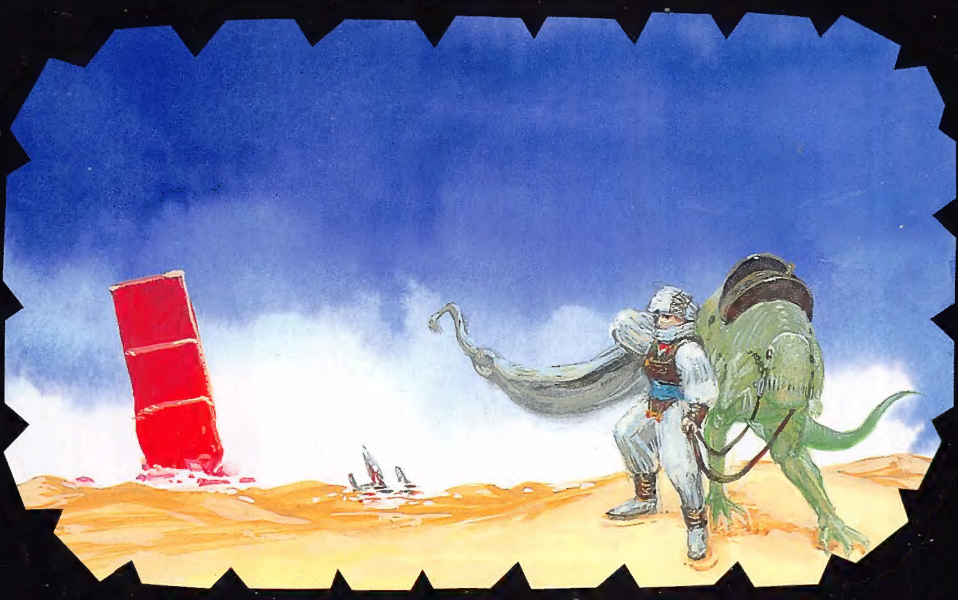
7月号増刊　永久保存版
MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No.60
1980yen



THE BEST GAME

最も愛されたゲームたち!!
読者が選んだベスト30

ビデオゲームが誕生して20年の時が流れた。
今こそ語ろう。彼らのことを ——
どこまでも深くおちていく夢をつなぎとめよう。



読者が選んだ BEST 30

ジャンル　アクションゲーム
画面構成　縦画面・トップビュー
任意8方向スクロール
ステージ数　全8面
操作系　J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：ジャンプ

1位

■1004pts.／㈱ナムコ　1989年4月21日発売
■ファンタジックキャラクターアクション

ワルキューレの伝説

ファミコンRPGの業務用超グレードアップ版といえるこのゲーム、グラフィックとサウンドの質の高さには驚かされる。
だが、製作者たちが目指したものはそれだけではなかったのだ。



"黄金の種"伝説

その昔、神は人々に種子を与えた。

北の大地、黄金に輝く泉の水で育てれば、どんな願いもかなえられたという。

人はそれを"黄金の種"と呼んだ。そしてそれぞれの願いを種に託し、生涯をかけて大切に育てた。

だが、欲深い人間が"種はひとりにひとつ"という神の掟を破った時、長く続いた平穏の日々に破局が訪れた。種をひとりじめしようとする心によって、大地には戦いと憎しみが満ちあふれ、多くの人々が殺されていった。

天上界から、その惨状を見つめる者があった。戦いの女神、神の子ワルキューレである。人々の悲しみ、救いを求める姿を見かねた彼女は、聖なる盾と剣を手についに地上へとおり立ったのだ……。



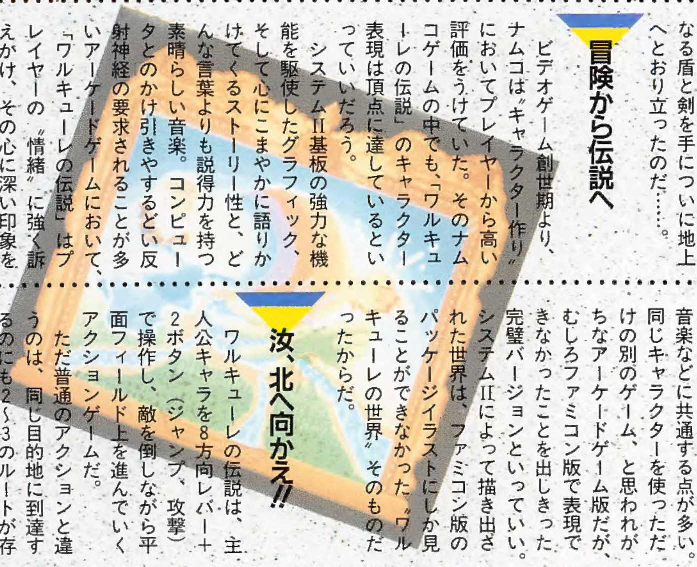
金のほこを手に入れた2人。サンドラの目がヘンだ。

冒険から伝説へ

ビデオゲーム創世期より、ナムコは"キャラクター作り"においてプレイヤーから高い評価をうけていた。そのナムコゲームの中でも、「ワルキューレの伝説」のキャラクター表現は頂点に達しているといっていいだろう。

システムII基板の強力な機能を駆使したグラフィック、そして心にこまやかに語りかけてくるストーリー性と、どんな言葉よりも説得力を持つ素晴らしい音楽。コンピュータとのかけ引きやするどい反射神経の要求されることが多いアーケードゲームにおいて、「ワルキューレの伝説」はプレイヤーの"情緒"に強く訴えかけ、その心に深い印象を残したのである。

ワルキューレというキャラクター自体は、ゲルマン神話に登場するものだ。それには、戦場を天かける馬に乗って飛び回り、死んだ兵士の魂をワルハラへと導き、来たるべき神々の戦いの時のために彼らをもてなす姉妹、と設定されている。



ゲームの方では、彼女は地上が戦乱に包まれると現れ、平和のために戦う「神の子」となっている。

'85年のファミコンソフト「ワルキューレの冒険・時の鍵伝説」において悪の化身ゾーマを倒した彼女だが、アーケードでは"黄金の種"を取りかえすべくカムーズと剣を交わすことになる。

「冒険」と「伝説」は、前者はRPG、後者はアクションと大きく見た目が違うが、登場するキャラクターや世界観、音楽などに共通する点が多い。同じキャラクターを使っただけの別のゲーム、と思われがちなアーケードゲーム版だが、むしろファミコン版で表現できなかったことを出しきった完璧バージョンといっていい。

システムIIによって描き出された世界は、ファミコン版のパッケージイラストにしか見ることができなかった"ワルキューレの世界"そのものだったからだ。

汝、北へ向かえ!!

ワルキューレの伝説は、主人公キャラを8方向レバー＋2ボタン（ジャンプ、攻撃）で操作し、敵を倒しながら平面フィールド上を進んでいくアクションゲームだ。

ただ普通のアクションと違うのは、同じ目的地に到達するのにも2～3のルートが存在し、ルートによって魔法が得られるか否かが変わるという点だった。

結局、そのルートはひとつの最も効率のいいものにしぼられてしまうわけだが、キャラクターの能力が成長していく点、および面をクリアするごとにストーリーが展開していく点などにおいて、非常に「RPG的」であった。

企画当初は4人同時プレイ（ズール、コアクマンが加わるのか？）だったそうだが、発売バージョンでは1Pワルキューレ、2Pサンドラの2人同時プレイとなった。残機制ではなくライフ制で、高い所から落ちたり敵の攻撃をくらうごとに画面下のハートが減っていくというシステムだった。

自分の攻撃には剣による通常攻撃と魔法攻撃があった。魔法を使うには攻撃ボタンを押しっぱなしにして、しかるのち使用する魔法を選ぶのだが、この時自分が無敵となるのをうまく使うのが（もちろん魔法も使って!!）重要な攻



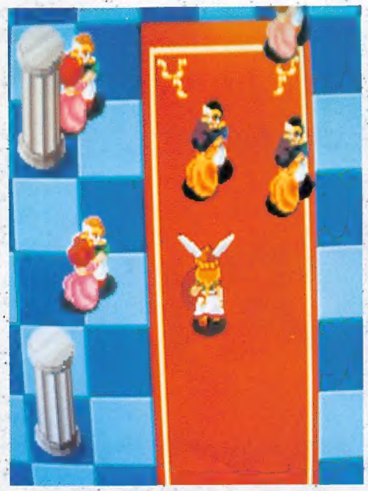
岩にひかれて、ペッチャンコ。



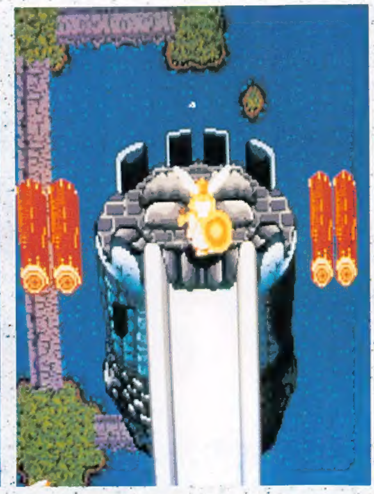
強力攻撃魔法、サイトロン！もといサイクロン。ボスも数発で倒せるぞ。



ズーリー・ズルコビッチ・コズルイネン通称ズールの出店。全国チェーンだ。



エレキマンの舞踏会で、優雅に舞う人々。これは幻想なのか、それとも…。



"黄金の城跡"にて。スベリ台の前でたたずむワルキューレ。



ジャンプすると地面がすうっと遠くなる。高所恐怖症の人はオヨビデナイね。



女神様にさとされ、地上へ降りるワルキューレ。彼女は世が乱れた時に現れるのだ。











炎の海で3面ボスとの闘い。ワルキューレはビッグの術を使ってますね。



一見アリジゴク風のこのキャラも、実はファミコン版に登場していた。チビキューレもガンバル。



北極点にかかる、オーロラのカーテン…旅の終着点は地球の内側にあった!!



流氷地帯にまでたどりついた2人。チビツインギラスもいる。



キャスト、スタッフ総出演のエンディング。超~~~~~~~~~~感動!!



最終ボス、欲望の象徴カムーズ。いっちゃなんだが笑える顔だ。

略法でもあったのだ。魔法は旅の途中で出会う人にもらうことでしかレパートリーを増やせないが、通常攻撃は敵を倒して出るお金を集めてズールのアイテムショップでパワーアップを買うことができる。（"守銭奴"の由縁である。）

面構成は1面のサンドランドから3面の地底火山、4面黄金の城跡、さいはての村を経由して北極から地球内部へと入っていく8面構成となっている。

北の泉は心の鏡――

ワルキューレの伝説、その魅力ははたしてどこにあるのだろうか？

まず、メモリの多くをさいたというキャラクターの動き。攻撃する時は「えいえい」と剣をふり、丸太につぶされればペッチャンコになる。プレイヤーの操作そのままにくるくると動き回る2人（1人＋1匹）なくして、このゲームがあれだけの支持を得ることはなかっただろう。

次に、美しいグラフィックとサウンドで描き出された、ひとつの統一された世界。ワルキューレは「システムII」という回転・拡大機能を持つシステム基板のソフトとして製作されたが、このハードの持つ能力が、生き生きとした世界を表現するのに一役も二役もかっていた。

たとえば、坂道を登ったりジャンプしたりするだけで実になめらかに遠ざかり、近付く地面、ビッグをはじめ各種の魔法の効果、など。PCM（サンプリング）音源によるシンフォニックなVGMの果たした役割については、今さらいうまでもないだろう。

そして、もうひとつ。それはエンディングにおいて集約されるストーリー、すなわちプレイヤーへのメッセージである。この場でそれを解説なとという野暮な真似はしないが、実際に見て（聴いて）もらえれば、製作者の伝えたかったことが何らかの形で各自に伝わるはずだ。

我々は何のために戦ってきたのか。

我々は何を求め、どこにそれを見出したのか。

そこから逆に考えていくと、このゲームの世界、さらにはゲームシステムまでもがこのメッセージを表現したいがために組み上げられたのではないかと思えてくる。少なくとも、これだけは確かだ。ワルキューレの伝説のクリエイターたちは単なる"ゲーム"以上のゲームをめざし、……そしてその試みは、少なからず成功をおさめている。

（栗原桃郎）

読者が選んだ BEST 30

ジャンル　アクションゲーム
画面構成　縦画面　サイドビュー
　　　　　任意横スクロール
ステージ数　全6面
操作系　J.S.：8方向移動
　　　　B1：アタック
　　　　B2：ジャンプ
　　　　（2つ同時に押すと必殺技）

2位

■711pts.／㈱カプコン　1987年12月14日発売

■殴れ!投げとばせ!マッドギアをたたきつぶせ!

ファイナルファイト

©CAPCOM

ファイナルファイトは、90年度のゲーメスト大賞を受賞した誰もが認める格闘技ゲームの名作です。ガイ、コーディー、ハガーのユニークなプレイヤー3人を選ぶことができ、多彩な技が使えます。



'90年度ゲーメスト大賞を受賞し、格闘ゲームの頂点に立つ名作、それがファイナルファイトです。今回の（増刊号）の読者投票でも圧倒的な人気で2位にランクされました。

ファイナルファイトの魅力は、個性豊かなキャラクターと何回遊んでも飽きのこないゲーム性でしょう。ここでは、ストーリー、キャラクターに的を絞って紹介してみます。

ストーリー ～市長の娘を助けろ!

広大なアメリカ大陸。そこには正義・悪・友情・愛、そして裏切り…人々のさまざまな思惑が渦巻いている。

ここ、大西洋に面したとある街、メトロシティでは、巨大な暴力集団"マッドギア"が悪の限りを尽くしていた。

しかし、ある時、正義感あふれる男、マイク・ハガーが市長に就任する。その時から市長と組織との過激な戦いは始まった。

マッドギアの勢いは弱まったかに見えたが、卑劣な手段で報復してきた。市長の娘、ジェシカを誘拐し、人質としたのである。

怒り爆発したハガーは、一人のストリートファイターとしてマッドギアに立ち向かう。

それを助けるのは、ジェシカの恋人コーディーとその友人の忍術の達人、ガイである。果たして敵を蹴散らして、ジェシカを無事救出することができるか!

人情味あふれる MY・キャラクター

プレイヤーは3人の中から選べ、それぞれ特長があり個性にあふれています。君ならどのキャラクターを選ぶ?

ガイ

プロフィール…身長179センチ、体重72キロ

武神流忍法39代目伝承者。忍法における体術に関心を持ち、実戦の経験を積むために渡米した。体術の修行の途中にコーディーと知り合い、義侠にかられて一緒に戦う。

☆得意な技のすべて

他の2人より足が速く、素速く組みついたり攻撃をかわしたりできる。スピードがガイの最大の武器だ。

また、身の軽さを生かした三角蹴りはとても強力。壁さえあれば、どんな敵が出てきても怖くない。

パンチは他の2人より威力は弱いものの、途切れないショートパンチ、キックの連続攻撃は、相手につけいるスキを与えない。カラテマンにありがちなスキがなく、実戦的な修行をかなり積んだと思われる。

他にコーディーと比べると、パンチのリーチが少し長く、飛びゲリが強い。そのかわり、ひじ打ちが意外に決まりにくいので注意が必要だ。

武器は刀を得意としていて、他の2人より長いリーチで振ることができる。

コーディー

プロフィール…身長182センチ、体重85キロ

マーシャルアーツの使い手でケンカの天才。ナイフさばきの名手でもある。ジェシカとは幼なじみで、恋人でもある。恋人ジェシカをさらわれた彼を止められる人はいない。

☆得意な技のすべて

コーディーは何といってもナイフを持たせるとほとんど無敵になる。ナイフを投げずに近くにいる敵を刺すことができるからだ。ナイフの一振りの動作が小さいため、スキができにくい。赤くナイフが光った時に投げずに刺すことができる。

連続技はストレートパンチからアッパーで、ガイのパンチ攻撃よりはるかに強力な破壊力を誇る。

ガイと比べると、飛びげりのリーチは短いが、その分跳びひざ蹴りのリーチが長い。投げの威力も強く、ケンカ名人らしい力強い攻撃がコーディーの魅力だ。

ハガー

プロフィール…身長202センチ、体重121キロ

昔はストリートファイターでプロレス技を得意とし、その道では名を知られていた。どういう運命のいたずらか、人望のあった彼はメトロシティの市長にまで登りつめる。

正義感の強い彼は、街の暴力集団マッドギアを鎮圧させるが、娘ジェシカを奪われ、脅迫される。怒りに野性の男を再び目覚めさせた彼は、戦う肉弾となって街の腐敗に最後の闘いを挑む。

☆得意な技のすべて

プロレス技を得意とするので、パンチ・キックなどはあまりうまくない。しかし、パンチは腕が長いためリーチはある。

最も得意とするのはバッグドロップ、パイルドライバーなどのプロレス技だ。破壊力はものすごく、体重のある敵ほど威力を発揮する。特にバックドロップの連発がハガーの一番強い所だ。


1面ボス、ダムドは投げに弱かった。


最強の敵、ソドム。泣かされた人は多いはず。

得意な武器はパイプ。腕力が強いからだ。パワーだけなら誰にも負けないタフガイがハガーだ。

ファイナルファイトに出演する数々の敵たち

ボス編

STAGE1ボス…DAMNDO 身長218cm、体重201kg 出身アメリカ

マッドギアの幹部でありながらもFBIと通じたりする卑劣漢。金のためならなんでもするのが彼のポリシー。

超人的なバネを生かした飛びゲリが得意技。

（好きな食べ物・ストロベリーサンデー）

STAGE2ボス…SODOM 身長190cm、体重98kg 出身？

地下プロレスのプロモーター。たまに自らも出場して無敵を誇っているという。大の日本かぶれだが日本のことを間違って理解しているため、シャツの字が違っている。

強烈なショルダータックルや、変位抜刀霧切りが得意技。

（好きな食べ物・スシ、ゲイシャ）

STAGE3ボス…EDI・E 身長204cm、体重145kg 出身アメリカ

ウェストサイド一帯を裏で支配する悪徳警官。ところかまわず銃もぶっ放す危険な奴である。市長室のVTRを仕掛けたのも彼だといわれている。

初めは紳士的に?警棒で攻撃してくるが、危なくなると銃を乱射してくる。

（好きな食べ物・血のしたたるステーキ）

STAGE4ボス…ROLENTO 身長182cm 体重80kg 出身アメリカ

元レッドベレーの隊員だったが、今はマッドギアの幹部として暗躍している。最近では麻薬工場を任せられて、はぶりがよい。

棒術を得意とし、三角蹴り、投げなどの技を使いこなす。危なくなると手榴弾を投げながら逃げまくる。

（嫌いな食べ物・キクガシラコウモリ・オオハラブトツノガイ）

STAGE5ボス…ABIGAIL 身長238cm 体重265kg 出身オランダ

マッドギア随一の怪力男。その体力にものをいわせ、地区の幹部3人を倒し今の地位を手に入れた。

「これで頭がもう少しよかったら…」というのは他の幹部の言葉である。

（好きな食べ物・バナナ）

STAGE6ボス…BELGER 身長？ 体重？ 出身？

UPTOWNに住む、巨大企業の総師。実はマッドギアを裏で操っていた。車イスに乗っているのは足が悪いからではなく、移動するのがめんどうだからである。

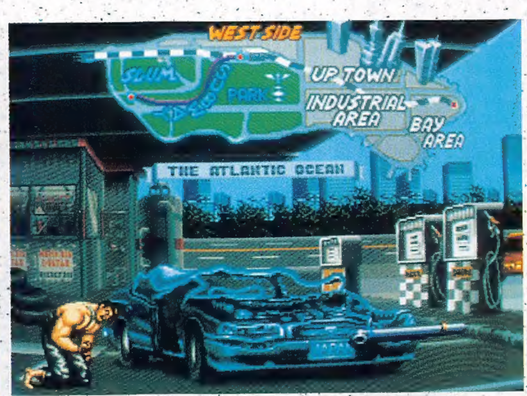
唯一の武器はボウガン。ボウガンを連射する技術はなかなかのものである。

これらの素晴らしいキャラクターがファイナルファイトを支えているのだ。魅力的なキャラクターに拍手！

（ぜんじ）



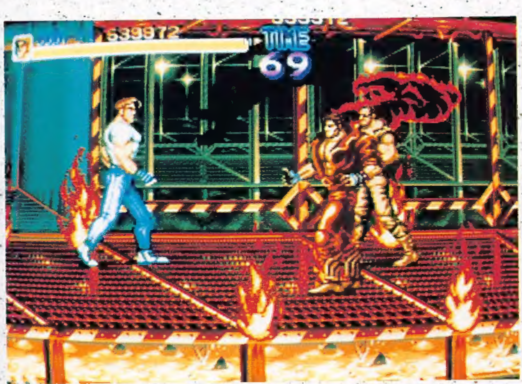
悪徳警官の銃の乱射。ガムを食え！



大ウケ、ジャパンバッシングボーナス。



ハシゴを登るロレント。手榴弾に気をつけろ！



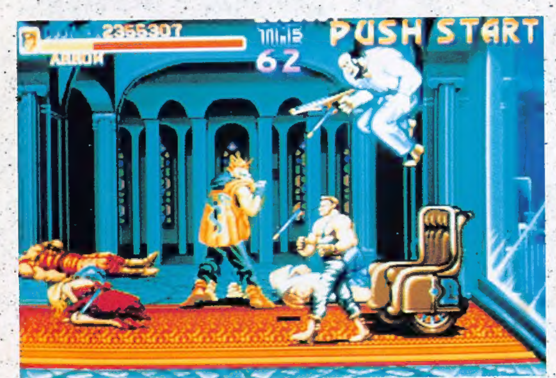
炎地帯はライン合わせがあった。



恐怖の最終防衛ライン。強敵総出演だ。



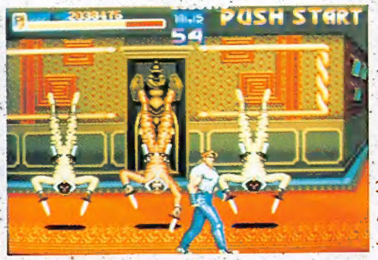
妙に生活観のあるグラフィックも魅力♡



悪の帝王、ベルガー。歩けないけどはねる。



高〜い高〜い。怪力無双のアビゲール。



どこから降ってくるのかエルガド。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横3画面
強制横スクロール
ステージ数 7面（全28面中）
操作系 J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：ミサイル

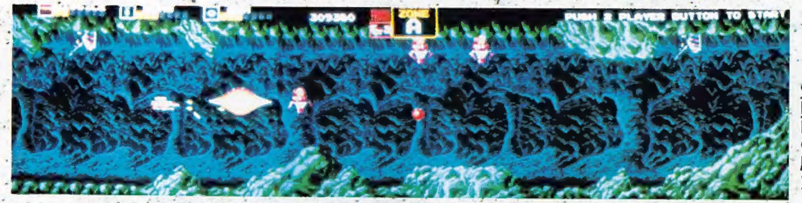
3位

609pts.／㈱タイトー　1987年1月発売

巨大戦艦の迫力を今再びここに!

ダライアス

3画面大型筐体の迫力で、第1回ゲーメスト大賞を受賞したダライアス。そのサウンド、グラフィック、ゲーム性は、多くのプレイヤーを魅了しました。君の一番好きな巨大戦艦はクジラ?それともタツノオトシゴ?



Aゾーンはマヤリークの撃ち方がポイント。

大迫力!3画面シューティングゲーム

ダライアスの一番の魅力は、3画面をミラーで合成した巨大な画面の迫力でしょう。そして、その画面の威力をまざまざと見せつける、1画面にもわたる巨大戦艦との熱いバトル。それは、ほかのゲームにはないものです。

また、ボディーソニックも楽しめる強烈なサウンド、ラストボスのテーマなどは、涙なしでは語れないほどです。目頭の熱さをおさえつつ、4年ぶりにダライアスの紹介をしていきましょう。



ダライアス・ストーリー

かつては高度な科学力と独自の文明を誇った惑星ダライアスも、ある日突如として来襲した異星人"ベルサー"の攻撃により、今や死の星と化してしまった。

わずかに地下シェルターに生き残った人々は、最後の望みを若い2人の男女に託した。2人の名はプロコとティアット。ダライアス文明の科学の結晶である"シルバーホーク"に乗りこみ、新天地を求めて旅立つのであった。

シルバーホークのすべて

ダライアスの自機、シルバーホークには3種類のパワーUPがあります。それぞれのパワーUPに対応した色のパワーユニットを取るとパワーUPしていきます。

パワーユニットを1つ取るとレベルメーターが1つ上がり、8つのレベルメーターを満たして越えると機能が向上します。

それでは、ミサイル、ボム、アームの3つのパワーUPについてそれぞれ説明していきましょう。

①ミサイル

ミサイルは、赤のパワーユニットを取るとパワーUPします。

段階は3段階あり、ミサイル・レーザー→ウェーブとパワーUPしていきます。もちろん、ミサイルの段階でもパワーユニットが1つのときと8つのときでは威力が全然違います。

ミサイルは、貫通力はありませんが、レベルメーターが上がると威力が上がり、最高3連装になります。旧バージョンではミサイル最高レベルが最もクリアしやすいでしょう。

レーザーは、敵を貫通する能力がつきます。しかし、速度が遅く、弾の上下幅が狭いので扱いにくい武器です。

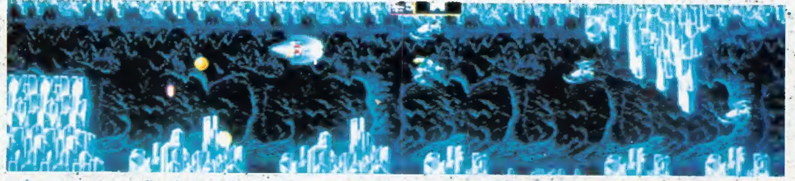
ウェーブは、上下に幅のあるワイドビームで、背景に当たっても貫通します。旧バージョンのボスとの戦い以外なら、無敵の強さを発揮します。

②ボム

ボム、ツインボム、マルチボムの3段階があります。同じ段階でもレベルメーターが



Hゾーンは宇宙洞窟の中では狭くて難しい。

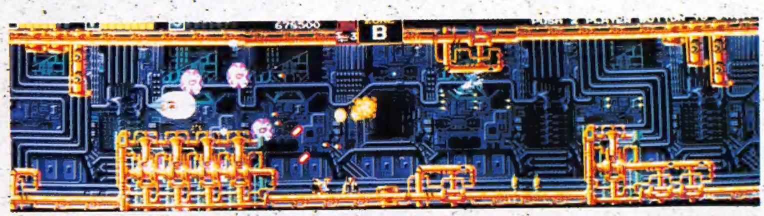


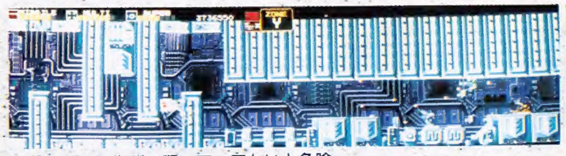
オトシゴの前の、美しい氷の洞窟。

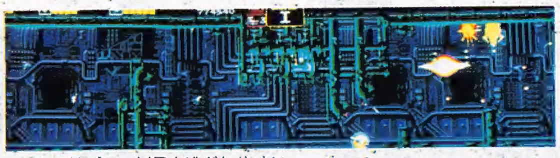
上がれば連射能力や当たりやすさが向上します。
ボムは斜め右下に発射できます。
ツインボムは、前方斜めの上下2方向に発射できるようになります。天井についている砲台などに有利になります。
マルチボムは、斜め4方向にボムが撃てます。攻撃力は対ボスにも威力を発揮するほどになります。

③アーム

アームは、青のパワーユニットを取るとパワーUPします。
アーム、スーパーアーム、ハイパーアームの3段階があります。
アームは、バリアの効力が残っているうちにパワーユニットを取ると、バリアの耐久力に1プラスされます。残り耐久力1のときにアームのパワーユニットが出たら、アームをはずしてから取ったほうが得なわけです。
スーパーアームは、緑のアームから銀のアームに色が変わるほか、残り耐久力にプラスされるのが2に増えます。
ハイパーアームは、スーパーの能力に加え、地形に接触しても死なず自機がはじかれるようになります。このとき、はじかれた先に地形があると死んでしまうため、Yゾーンなど、地形の狭いゾーンは注意が必要です。


2面だというのにかなり狭いBゾーン。


Yゾーン。シルバーアーマーでないと危険。


Iゾーンはパワ－UPを逃がしやすい。


いん石地帯のTゾーン。点の高いゾーンだ。


Fゾーンの最後の赤2つは、なかなかとれない。


広いが、その分攻撃が激しいCゾーン。

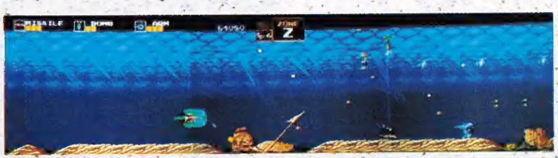

空中に出現するフェナが強敵のVゾーン。


タコが待つXゾーンは特殊な敵が多い。


真っ赤な背景が印象的なOゾーン。


Kゾーン。5面にはIUPが出現する。


Jゾーンは全滅のボールをうまく使おう。


クジラを控え、シールドをためこむZゾーン。


Rゾーンはシールド回復のゾーンだ。

全26ステージの奥の深さ

ダライアスは、各ゾーンをクリアしたあと、上下の通路のどちらかを進むかによってルートを選択できます。全部で28個ゾーンはありますが、VとZが2つずつあるので全26種類のゾーンがあるわけです。
各ゾーンは、地形によって大きく5つのシーンに分かれます。宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、バンアレンベルト、海底基地です。それぞれ説明していきましょう。

①宇宙洞窟

上下を岩に囲まれた洞窟のシーンです。天井についている砲台、機雷は特に注意が必要です。A、H、N、P、Wゾーンが宇宙洞窟で、Wは氷の美しい洞窟になっています。

②都市地帯

狭い入り組んだ都市の内部が舞台です。地形が複雑な分、最も慎重さが必要な面です。
B、I、L、U、Yが都市地帯で、Lゾーンはダライアス全ゾーンの中でも最難関のゾーンです。

③山岳地帯

惑星の地上で、山脈と気流のうずまく雲が印象的なシーンです。地形は下にあるだけですが、敵の攻撃は比較的厳しくなっています。
C、D、O、Q、Xゾーンが山岳地帯です。Oゾーンは背景の雲が真っ赤で、印象的なゾーンです。

④バンアレンベルト

背景に無数の星が流れる小惑星地帯です。地形上は山岳地帯ですが、背景の星と不気味なサウンドで区別します。
F、G、M、T、Vがバンアレンベルトで、中でもM、Tは高速でいん石が飛来する名所となっています。

⑤海底基地

水面から差し込む光が美しい水中面です。比較的やさしいゾーンが多いシーンです。
E、J、K、R、S、Zが海底基地で、Rゾーンは全ゾーン中、最もやさしい部類に入るでしょう。
ダライアスといえば、各ゾーンラストの魚介類をモチーフとしたボスとの戦いが圧巻です。巨大戦艦については、114ページのダライアス特集で詳しく説明しているので、そちらを参照してください。
WE LOVE DARIUS♡ (ぜんじ)

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横画面　フロントビュー

ステージ数　6面（全12面中）
操作系　操縦桿：8方向移動
B1：ショット
B2：誘導弾

4位

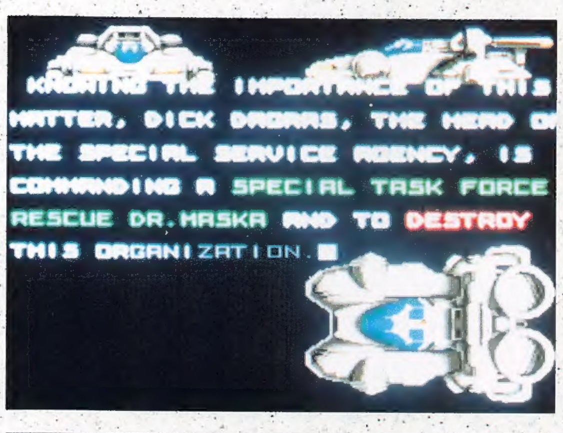
■ 540pts.／㈱タイトー　1989年発売

■ 黒く映える相棒と共に夜の町を駆け抜けろ!

ナイトストライカー

©TAITO CORP.

どちらかといえば地味で、しかも発売台数は決して多いとはいえないこのゲームが、なぜ人気投票4位の支持を得たのだろうか。その秘密のひとつは、このゲーム独自の世界観がはっきりと打ち出されていたからではないだろうか。



インターグレイXs-iの三面図。


ライトで黒光りする車体。渋すぎる…。



人気長く持続

特殊操作の大型筐体ゲームでトップに立ったナイトストライカー。3Dゲームにはこのほかに、「スペースハリアー」や「サンダーセプター」、「アフターバーナー」などがあるのに、このナイトストライカーが上位に支持されたのはなぜだろう。それはほかのゲームにはない、独特な雰囲気、世界観によるものではないだろうか。

アンケートを細かく調べてみると、ナイトストライカーに思いを入れたプレイヤーは一番好きなゲーム（1位）に迷わずこのゲームをあげ、2位、3位にこのゲームをあげるということが少ない。それだけ、このゲームはプレイヤーの心をしっかりととらえたのだ。

特殊筐体は初の試み

発売されたバージョンは皆さんご承知の通り、未来感覚あふれる白い筐体。これを可動筐体と間違えた人も当初いたので、まず筐体の説明から。

プレイヤーが座るシートの部分は前後に可動し、プレイヤーが一番プレイしやすい位置に合わせることができる。これは右下についている赤い取っ手を使って合わせる。まさに筐体が体を包み込んでナイトストライカーの世界を味わえるのだ。

座ってみると左右と天井にライトがついていて、プレイ画面に合わせて光点が流れ、超高速で飛行している感覚が味わえる。これが「ライトストリーム」というシステムだ。

さらにスピーカーが4つとボディソニックでサウンド面も充実。敵の弾がせまってくる時もサラウンドバリバリ!

3D戦闘シューティング

メインとなる戦闘内容に話を移そう。プレイヤーは自分の運転するホバーカー「インターグレイ」に乗り込み敵の攻撃やミサイル、障害物をかわしながらレーザー弾で撃ち倒していく。

各ステージにはボスキャラがいて（1体とは限らず団体戦にもちこむものもある）ボスは一定時間逃げきると自爆か逃げていく。また、画面左下にはタイマーがあり、早く倒せば倒すほどボーナスも高くなっている。

コースはダライアス方式のステージ選択式で全6ラウンド、ただし、同じコースが2度と続くことはない。

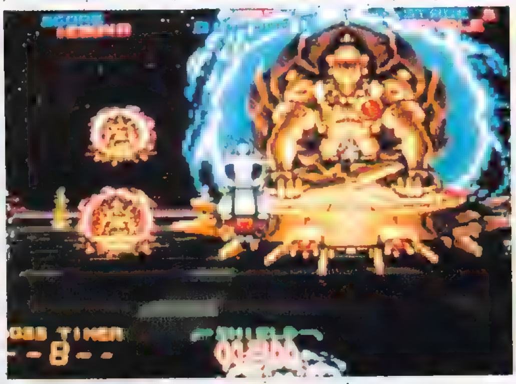
プレイヤーはシールド制でノーマルランクの初期設定では3枚から始まり、シールドが0の状態でダメージを受けると操作不能になりゲームオーバーとなる。



フル装備は最後の手段。覚悟を決めろ!



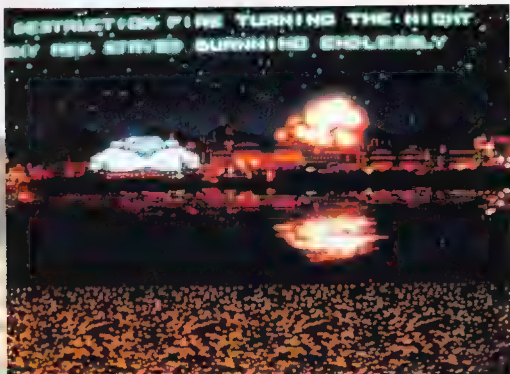
ハリアーからの誘導弾を極めれば…。



装甲兵は幻影!?オーラを放つ奴は一体…。



寺院での装甲兵を前にバイクは厳しいが…。



Pゾーンのエンディングバグは後半にて。



ボスの紹介もナイストならではの演出。

ダメージは敵の弾、ミサイル、誘導弾、敵の体当たり、障害物（ごく一部）で受ける。

自機は通常、レーザー弾が撃てるが、レバーを入れると同時に攻撃ボタンを押すと、レバーを入れた方向約45度にいる一番近い敵に誘導弾が発射されていく。これが、ホーミングレーザーである。ただし、これはコントロールパネルの操縦桿の左右に1個ずつ付いている攻撃ボタンに限り有効だ。

それからトリガーボタンは常に引きっぱなしにするのがいい（後述するパシフィストボーナスではもちろん撃ってはいけない！）。

ステージ、エンディングは一度じゃ見きれない

ステージは全部で21。シーンで分類すると9種類になる。エンディングもマルチエンディングで6種類が用意されている。

市街（CITY）
スタート後トンネルを抜けると、そこはもう市街。左右のビルには当たるので気をつけろ！

工場（FACTORY）
敵が兵器を作っている工場。ひっそりしていて敵の攻撃が甘い…訳はない。

運河（CANAL）
ビルの谷間になぜか運河がある。そう、ここにはハイスコアラーを熱くさせた「10万点のパイプ」が26本あるのだ。

海上（SEA）
左右ループの海上では、開発者がめいっぱい力を入れたと噂されている「水しぶき」が君を待つ。

地下道（TUNNEL）
せまるシャッター、飼い慣らせポチ、ギガットには一気に眠ってもらおう。この面は敵の誘導弾が甘い。

上空（SKY）
副都心に向かう3代目、インターグレイに敵は飛行機系で応戦。ボスの気球に圧倒されるな！

郊外（SUBURUS）
難度は高い方に位置するこの面は、誘導弾のよけで実力が分かる。市街とほぼ変わらないが、ビルなどがない分見通しはいい。



星もまだ消えやらぬ朝焼けが美しい。



このシーンは最後まで見ていたい…。

寺院（TEMPLE）
ほかのシーンとは一風変わって、雰囲気は純日本にトリップする。Sステージでの隠れボス、「トワイライト・ミラージュ」は圧巻！

ビル街（STREET）
最終面では自機を捨て脱出アーマーにてビルと看板をよけ、撃つ。看板にはロシア語で何やら書いてあるのが見えるが…

そして最終形態へ…

本誌でナイトストライカーの開発者インタビューを行った時、ある担当者の口から「最後で何かしらに変わるの、好きなんです」との言葉が。そう、6種類のエンディングと共に自機は変化する！

（水島屋T・J）

読者が選んだ BEST 30

5位

■508pts.／コナミ(株)　1985年5月29日発売

■レーザー超強い!オプションをうまく使いこなせ

グラディウス

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横画面　サイドビュー　強制横スクロール
ステージ数　全7面（ループ）
操作系　J.S.：8方向移動　B1：パワーアップ　B2：ショット　B3：ミサイル

1985年に発売された横スクロールシューティングゲーム。パワーカプセルを集めて、自機をパワーアップさせていくシステムと自機の分身であるオプションがつけられるということは当時としては革命的な発想であった。



横スクロールシューティングの名作

コナミのバブルシステムの第2弾（第1弾はツインビー）として出されたのが、「グラディウス」である。シリーズもの横シューの元祖といえばこれである。

ストーリー

『1985、宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル』

ついに、その時がきた。この異常体験は、夢でも幻でもない。異次元の世界が現実となり、我々の前にその全貌を現す。この中に宇宙があるのか、それとも自分が宇宙に迷いこんでしまったのか。常識をこえた新たなグラフィックスの旋風が吹き荒れる。

Are you ready?

また、ひとつ、伝説が生まれようとしている。

操作方法

ビックバイパーと呼ばれる自機を8方向レバーと3つのボタン（パワーアップ、ショット、ミサイル）で操作する。



1面のボス、ビッグコア。他でも出てくる。

独特のパワーアップ方式

画面の下にパワーアップゲージがあり、ゲーム中にオレンジ色のザコを撃つと出現する赤いカプセルを取った数によって、ゲージ上にある、6つのパワーアップのうちの1つを装着することができる。

あるゲージが青くなっている時に、パワーアップボタンを押すと、パワーアップするのである。

最高で5種類のパワーアップを同時にもつことができる。しかし、ダブルとレーザーを同時にもつことはできない。

パワーアップについて

○SPEED UP
自機のスピードが速くなる。最高、5段階まで。

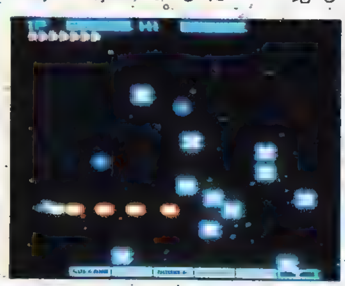
○MISSILE
ミサイルを右斜め下に1発発射できるようになる。ミサイルは地形上を流れるように進む（地形が水平の場合）。しかし、障害物やでっぱった地形があると止まる。

○DOUBLE
右斜め上と真右に、同時に2発の弾を撃つことができるようになる。連射はできない。

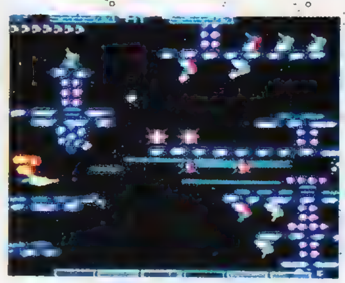
○LASER
貫通力のあるレーザーを撃つことができるようになる。レーザーワインダーを使用すれば、地形をも貫通する。レーザーの上下の当たり判定はとても大きい。

○OPTION
自機の分身をつけることができる。最高、4個までつけられる。

○?
シールドを自機の右側につけることができる。敵弾16発分の耐久力がある。地形によって、消すこともできる。



最強の敵、ザブ。よけるが勝ち。



2面、ストーンヘンジ。砲台多し。

ステージ構成

1～7面まであり、ステージの最後には、ボスが出てくる。

STAGE 1
火山

前衛のカプセル編隊を撃ち

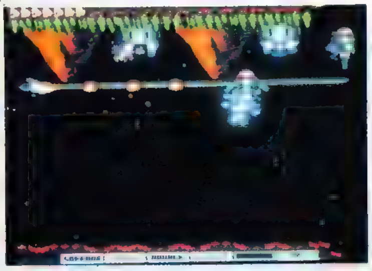
カプセルを集めて、着実にパワーアップしていけばいい。1速＋ミサイル＋レーザー＋オプション3コという状態にまで、装備を上げよう。



3面、モアイ。独特の味が出てる。



固いファランクス。レーザーで撃とう。



4面の最後、からかさ地帯。これは安地。

最後の火山弾の噴出は、火口の少し上にレーザーが出るようにして、火口にフタをし、点かせをすればいいだろう。

STAGE 2
ストーンヘンジ

地形に当たらないように、スピードを2速に上げる。うまく進もう。この面でオプション4コめがつけられるので、最強装備にできる。

ボス前の、ワープ兵器ザブがたくさん出現する場所では、オプションを上下に広げて、その間に自機を置いて、レーザーを撃っていればいい。下からザブが来たら、ミサイルを撃てばいいでしょう。

STAGE 3
モアイ

前衛はレーザーで、モアイ地帯はダブルでやろう。このほうがたくさんのモアイを壊すことができる。慣れないうちはレーザーでやったほうが安全。

最後のファランクスは、画面左下でオプションを上下に広げて、レーザーを撃っていればいいでしょう。

STAGE 4
逆火山

面の背景が1面と上下逆になっているので、逆火山と呼ばれる。

前衛でバリアを張り、バリアをスタンバっておく。

ハッチ地帯は早めにハッチを壊し、ザコを出さないようにすればいい。逆火山の直後で、バリアを張り替える。

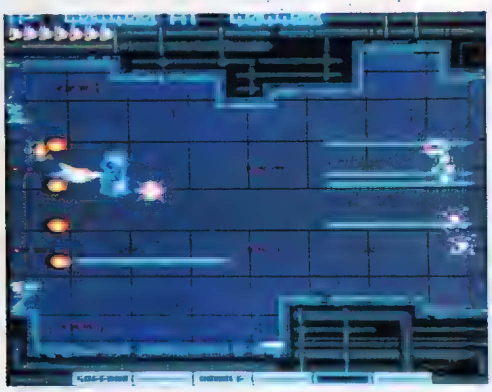
最後のアイアンメーデン（みのかさ）地帯は、オプションを上下に広げて、左下にいてレーザーを撃っていればいい。



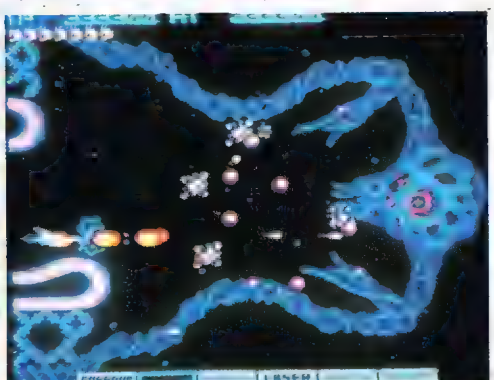
6面、生物のステージ。ピンク。



5面、触手細胞。まず、手を壊すこと。



7面、要塞。このフォーメーションが良い。



6面のボス。ダブルでやるほうがいい。

STAGE 5
触手細胞

この面はダブルでやったほうがたくさんの細胞を速く壊すことができる。ダブルの斜め弾を効率よく細胞に当てればいい。

ビッグコアをレーザーで倒そう。

STAGE 6
生物

レーザーで進めばいい。ピンクのザコはすぐに死んでくれます。

最後はダブルにして、オプションを左右に広げて、ボスの出す玉を撃って、点かせをする（ボスが自爆するまで）。

STAGE 7
要塞

すぐにレーザーに変える。前衛でバリアを張り、バリアをスタンバる。

要塞の内部ではバリアがあれば、そんなに難しくはない。1回バリアを張り替える。

後半は、オプションを上下に広げて、レーザーを撃っていれば、OK。

最後の電磁バリアは、左端の一番下から1キャラクター分上にいて、撃っていればいい。

最終ボスの脳みそは、上下の接合部分6コを壊せばいい。これで1周クリアということになる。そして、2周目が始まる。難易度は周が進むごとに高くなるが、限度あり。

ループゲームなので、残機が0（ゼロ）にならない限り、ゲームオーバーにはならない。

プレイヤーが残したもの

最強の敵 ワープ兵器ザブ

1周クリアをして、必ずといっていいほどハマるのは2周目2面のザブ地帯であった。

ここではたくさんのザブが出現するのだが、そのザブを撃つと撃ち返し弾がたくさん飛んでくるのである。

このザブの処理のことで、プレイヤーは悩まされた。そこで、ザブを撃たないでよけるパターンが考え出された。ザブを撃たなければ、弾はこないわけだから当然なのであった。人それぞれ、パターンは十人十色だった。しかし、それぞれ、それなりにうまくザブをよけられるパターンだったのである。このパターンを知っている人は、2周、3周…と周を重ねていった。

「復活」の面白さ

グラディウスの魅力の一つに「復活」がある。いくら上手になっても、タコミスで死んだ場合、復活しなければならない。2周目以降、死ぬ場所によってはハマってしまう場所が以前にはあったのだが、福岡のプレイヤーたちによって完全な復活パターンが作られ、ハマる場所はなくなった。

特に、逆火山や要塞内部の復活パターンは美しく、見ている者たちをうならせるものがあった。このパターンの完成によって、1千万点を出す確率は飛躍的に上がり、エンドレスプレイヤーが続出した。

詳しいことは、後半の特集で取り上げます。

（じーぷー）



7面の最後の脳みそ。最終ボスにしては弱い。

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　縦画面　トップビュー
強制縦スクロール
ステージ数　全９面
操作系　J.S.：８方向移動
B１：前方ショット
B２：地上物攻撃

6位

■505pts.／㈱ナムコ　1987年６月20日発売

■今、遙かなる時を越えドラゴン神話が甦る

ドラゴンスピリット

「モトス」以来の縦画面ゲーム。といわれると思わず歴史を感じてしまうのだが、このゲームが当時のナムコのパワーを感じさせる名作であることは疑う余地がない。



バランスのとれた難易度の設定がよかった。

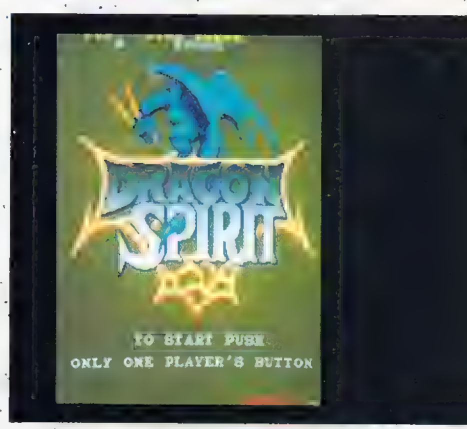
まさに逆転の発想

ドラゴンスピリットの前に発売されたシューティングゲームは何だか知っているだろうか。「ギャプラス」だ。そう、ドラゴンスピリットは当時のファンから待望されて、ついに出た！という感じのシューティングゲームだった。

ところが画面を見るとギャプラスとはかなり雰囲気が違う。

――自分がドラゴンを操作する…

今までのゲームはほとんどが〝ドラゴン〟は敵で登場していた。これはゲームの世界ではまさに逆転の発想で、同時に〝ドラスピワールド〟のすばらしさを感じさせるスタートとなったのだ。



読者投票順位６位はすべてのゲームを対象としていることを考えれば、このゲーム、かなり上位にきていると思ってよい。世界観なのか？それともゲーム性なのか。すべての要素がバランスよく作られた時、それは名作となる！

余談ではあるが、このゲームが発売された当時のキャロット巣鴨店では、ドラゴンスピリットをプレイしてエンディングを見ることができてもネーム入れはそう簡単にはできなかった。ハイスコアラーは最終面の光るコウモリにすべてを託し、ハートと金色の１万点が現れることに命をかけていたのだ!!


攻撃方法をうまく使い分けろ！

ストーリー～物語を展開させる

キミはアムルが変身したブルードラゴンを操り、王女アリーシャ姫を救うべく魔王ザウエルを倒す…スタートデモではアムルがドラゴンに変身するプロローグが美しいグラフィックで描写されている。

では、なぜアリーシャはザウエルに捕われてしまったのか。まずストーリーから紹介しよう。

神々の時代、太陽神アーリアと聖霊ブルードラゴンは、悪の限りをつくしていた闇の魔王ザウエルを、氷河地帯の奥深く封じ込め、世界は平和をとり戻した。

しかし、人々がその恩恵を忘れたため、太陽神アーリアの力は弱まり、ザウエルは復活のいけにえとして、ミッドガルト王国の王女アリーシャを選んだのである。

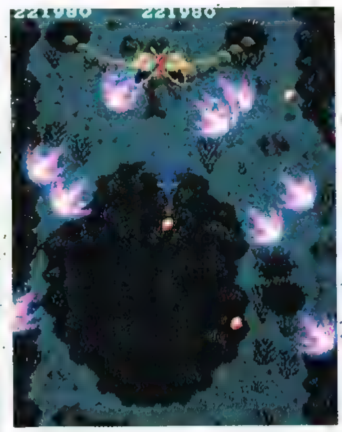
アリーシャの生誕祭。漆黒の闇とともに突如現れた魔物たちに姫は連れ去られてしまった。

混乱の中、国境守備隊長ア

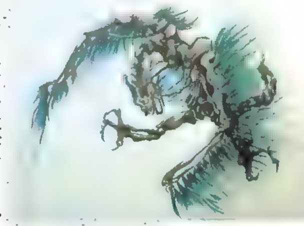

幻のボツキャラ、オクトウォーム。



原画の極めつけイラスト。設定もあり。



炎の連弾から道を見つけて突き進もう。



4面ボス、プテロダクデル。

ムルの前に、再びアーリアが姿を現した。すべてはザウエルの仕業です。アムルよ！聖剣を天に捧げるがよい。そして、ブルードラゴンに姿を変え、アリーシャを救い出すのです。こうして勇士アムルは、ザウエルを目指して飛び立った。

——はたして闇に閉ざされたこの地に、再び光さす日は訪れるのだろうか!?

エリア進行は壮大なスケール

ドラゴンスピリットは、主人公となるブルードラゴンを操作して、敵を倒しながら進攻するゲームだ。

エリアは全部で9面。

1面——カルスト（石灰大地）
→2面——火山
→3面——密林
→4面——砂漠
→5面——洞窟
→6面——氷河
→7面——深海
→8面——暗黒
→最終面——魔宮

となっている。

武器&パワーアップアイテムの数々

操作系統は8方向レバーと2ボタン。Aボタンで対空中物用ファイヤーの発射、Bボタンで対地上物用ファイヤーの発射を行う。

フィールドの上にある卵を対地上物用ファイヤーで破壊すると、中から赤玉と青玉が飛び出してくる。この玉を取ると、パワーアップする。

まず、青玉。これを取るとドラゴンの首がデュアルヘッド（2本首）、トリプルヘッド（3本首）へと増えていく。首の数が増えるとファイヤーの数も増え、シングルヘッド（1本首）のときには同時に発射できなかった2つのファイヤーも同時発射が可能になる。

次に赤玉。これを3つ集めると、対空中物用ファイヤーがパワーアップする。

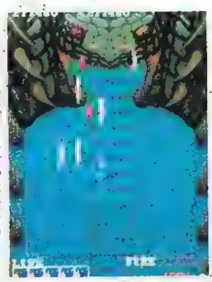
青玉と赤玉の表示はそれぞれ左下と右下にある。

また、点滅する敵キャラを倒すと、この2つ以外の玉も手に入る。

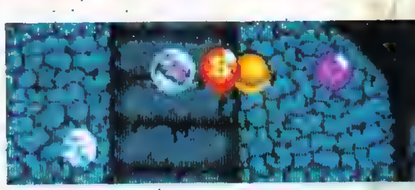
ではアイテムの説明に移ろう。



遂に現れた悪の根源、ザウエル！



速効命！の敵もいた。次はいよいよ…



○ファイヤーブレス…対空中物用の最強ファイヤー。ドラゴンがダメージを受けると効力がなくなる。

○スモールドラゴン…ドラゴンが小さくなる。が、ドラゴンがダメージを受けたり、青玉を取ったりすると、効力を失う。次に紹介するワイドファイヤーと併用すると最強装備となる。

○ワイドファイヤー…対空中物用ファイヤーを3方向に発射する。ドラゴンがダメージを受けると効力がなくなる。

○ホーミングファイヤー…誘導弾。一定時間画面上の空中物を一掃する。

○エクステンド…3つ集めると、ドラゴンの持ち数が1匹増える。ハイスコアラーには欠かせないアイテムの1つ。

○アースクウェイク…一定時間、地震を起こし、画面上の地上物を一掃する。

○パワーウィング…一定時間ドラゴンの羽で敵を倒せる。

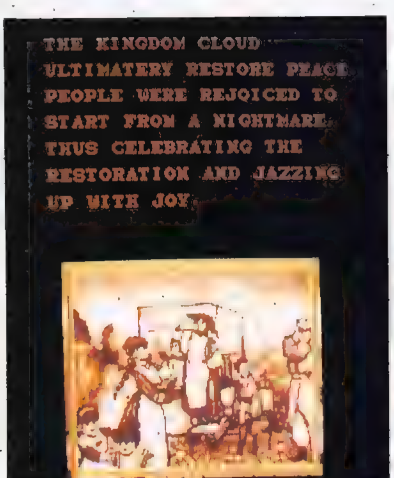
本誌（'87年9月号）では横からの敵の攻撃は防いでくれる、と書いてあったが、無敵になる、の間違い。

○ダイヤ…得点が入る。白は100点、金色は1万点で、金色がハイスコアへの最短距離を導いてくれる。

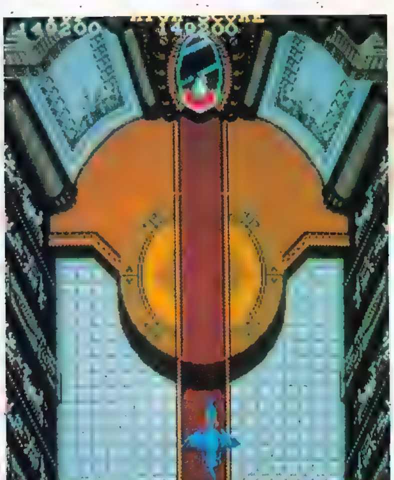
○マジックアイ…8面の暗黒にて一定時間、広範囲の光を照らせる。

そして3年半後、ドラゴンセイバーが続編としてでてくるのである。

（水島屋T・J・）



感動、感動！最高のエンディングだ。



そしてストーリーはいよいよ終局へと進む。

読者が選んだ

BEST 30

ジャンル パズルゲーム
画面構成 横画面
固定
ステージ数 最大99レベル
操作系 J.S.：3方向移動
B1：回転

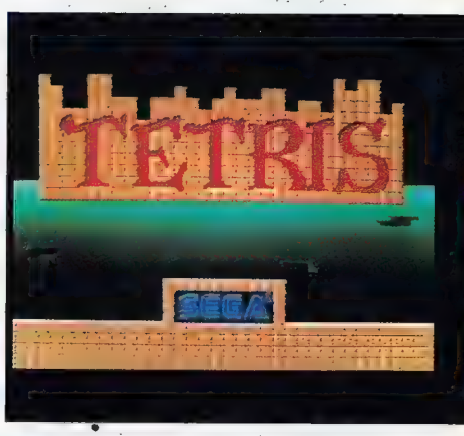
7位

■468pts.／㈱セガ・エンタープライゼス　1988年12月20日出荷

■反射能力の限界突破にのめり込め!

テトリス

近年テトリスほど話題になったゲームは珍しい。まず開発者はソ連人。ゲームセンターで公開されるや多くの女性客・一般人をも巻き込んで大ヒットを飛ばし、1年間ベスト1を独占し続けたロングセラー。ゲーム史に必ず名を残すゲームだ。



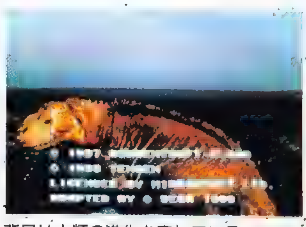
心理テストゲーム

「テトリス」が発売されるまで、ゲームジャンルとして「アクションパズル」に分類されるゲームは、印象が非常に薄かったように思える。その理由の1つにゲーム性が複雑過ぎていたことがあげられる。

インストラクションカード（そのゲームの遊び方などが書いてある説明書）はゲームに必要不可欠なもので、ほとんどのゲームはその説明書を見なければ満足にゲーム内容を把握できない。ゲームによっては、デモ画面でゲーム説明を行っているものもあるくらいだ。

もちろん、「テトリス」にもインストカードは存在する。が、このゲームは人がプレイしているのを見ればゲーム内容が分かってしまう、それほどシンプルな「ゲーム」なのだ。（デモ画面でも猿が丁寧に説明している）

それでは、なぜ「テトリス」が読者投票7位という順位を得ることができたのか。それはグラフィック性や世界観などではない、「ゲームがしたくなる」そのゲーム性にほかならない。そう、理屈など存在しないのだ。



背景は人類の進化を表している。

シンプルな操作性

コントロールレバーにはレバーが1個とボタンが1個あり、この2つを操作して画面内のブロックを動かす。レバーの左右でブロックも左右に動き、下に入れるとブロックも急速落下する。（レバーを下に入れなくても、ブロックは自然に一定速度で落下する↓落下速度は一定ごとに上がっていく）ボタンはゲームマシンによって2つか3つ付いているものもあるが、基本的に使うボタンは1つ。

シンプルといわれる操作説明はこれだけ。



レベルが低いときはガンガン4ラインを狙いたい。

ひたすらラインを完成

では、どういったゲームなのか。舞台は縦20マス、横10マスのフィールドで、この範囲内に画面上部より降ってくる7種類のブロック（赤・オレンジ・青・紫・緑・水色・黄色）を回転変化させながらフィールド下方に落下させ、横にラインを作る。

このラインを完成させることがこのゲーム最大にして唯一の目的で、完成されたラインは消滅し、消滅したラインの上に積まれているブロック群は下に落ちる。

ブロックはフィールド内に表示されているもの以外に、フィールド上部に表示される「NEXT」の右側に次に操作するブロックの種類が現れる。

最初のうちは落下スピードが遅いので、ゆっくり考えてブロックの形をいろいろ変化させて、しっかりと形を決定

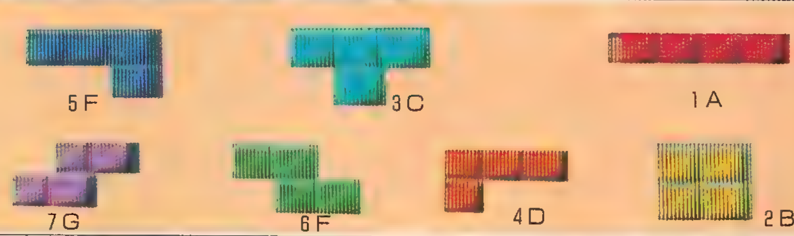


テトリスをどのランクで作るかは十人十色。



ネクストもプレイを楽にする重要な要素の一つである。

7種のブロック



してから落とす（落とさなくてもいい）ことができる。
だが、時間と消したライン数が蓄積されていくことによって上がっていくレベルで、徐々にスピードは上がっていく。考えるスピードが追いつかなくなって、ラインが消せずにフィールド最上部にまでブロックが到達してしまって、ブロックが操作できなくなるとゲームオーバーとなる。
ルール説明は以上。パワーアップアイテムなどは一切なく、ブロックを消す手段はラインを横にそろえて、終始、あなたはブロックでラインを完成すればよいのである（もちろん、エンディングもない）。
画面は固定画面でレベルが上がる（スピードが上がる）と背景もそれにつれて変化する。この背景は、時間が過去から未来へと移り変わっていく様をイメージしているが、ゲームに熱中している際に背景を見ようとしても、腕が上達していなければムリ。
なお、レベルは10になるとスピードが一旦下がるので、レベル9を超えられるかどうかが、最初の壁となる。

気になる得点は？

得点は大きく分けて2つあり、ブロックを落下させたときに入る点数とラインを完成させて消滅したときに入る点数がある。
落下得点はブロックをより高い所から落とすほど高い点数が入り、消滅ラインの得点はライン数が多いほど点数が高くなっている（得点表参照）。
なお、これらの点数はレベルによっても変化し、レベルが高いほど得点も高くなっている。ただし、落下得点は最高速（レベル15以降の速度）になると、レバーを下に入れても入らない（イメージ設定の場合は別で、最高速でも得点が入る）。
そして、画面上からすべてのブロックを消すことができたときは、消滅ラインの得点は通常の10倍の点数が入り、最高得点はレベル10以降の4ライン全消しで、10万点となっている。

得点表

LEVEL / LINES	0&1	2&3	4&5	6&7	8以降
1	100	200	300	400	500
2	400	800	1200	1600	2000
3	900	1800	2700	3600	4500
4	2000	4000	6000	8000	10000

得点のレベル倍率表

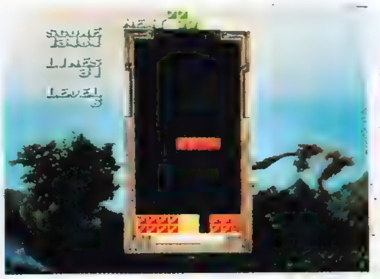
LEVEL	0&1	2&3	4&5	6&7	8以降
倍率	×1	×2	×3	×4	×5

ランク設定の予備知識

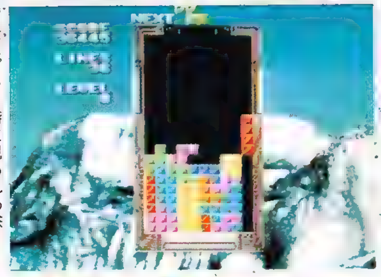
ランクは大きく分けて3つあり（細かく分けると4つ）、簡単なものから、イージー、ノーマル、（ハード）、ベリーハードの4段階となっている。
これらの違いを探すにはレベル8（もしくは9）のスピードを見ればいい。ノーマルランクを基準にすると、イージーは1段階遅く、ベリーハードはレベル8ですでに最高速となってしまう。でも、最高速の速度はイージーが1段階遅いだけで、ノーマル、ハード、ベリーハードの速さは同じ。
初心者向け、女性向け専用台としてイージーランクのテトリスが置いてあるゲームセンターもあるので、ノーマル以上のランクであきらめてしまった人も見つけたらぜひプレイすることをおすすめする。

特殊なテクニック

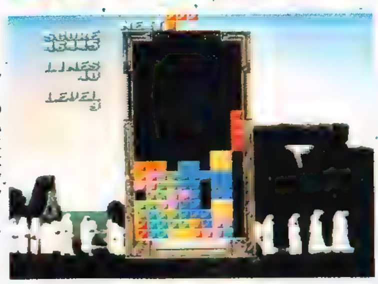
これでテトリスの内容はほぼ説明できたが、テクニックとして「回転入れ」や「はしり」などの特殊なブロックの入れ方がある。こちらのほうは後半のテトリス特集（130ページ）で詳しく説明しているので、そちらをご覧ください。
テトリスが発売されて2年半が過ぎようとしているのに現在もなお、ロングヒットを続けているそのゲーム性には本当に感心するばかり。特集ページではその魅力を探ってみようと思う。
（水島屋T・J）



全消しになりそうでならないときはくやしい。



背景もプレイ時に見られる余裕ができれば合格だ。



フィールドのふちはシンメトリーではない。



こいつはラッキーだね。



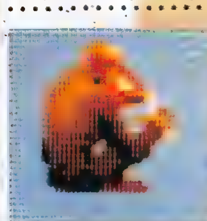
これは、なかなかいい積み方だ。



水色を左のくぼみに入れることも可能だ。



ライン際の攻防は最高速で腕を磨け。


こいつに泣かされた人が何兆人いたことか…

読者が選んだ BEST 30

8位

■ 432pts.／コナミ㈱ 1988年3月24日発売

■ 横スクロールシューティングの秀作

グラディウスII

GOFERの野望

©KONAMI

名作「グラディウス」の続編。4つのパワーメーターの中から1つを選べるようになり、戦略性が増した。元祖にひけをとらない完成度の高いゲーム。

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
強制横スクロール
ステージ数 全8面（ループ）
操作系 J.S. 8方向移動
B1：パワーアップ
B2：ショット
B3：ミサイル



略して「グラII」

1988年2月に行われたAOUショーにおいて、この「グラII」は発表され、マニアの間で一番の注目を集めた。グラディウスが出てから3年という年月が流れていたということもあったが、サラマンダ、ライフフォースと続いていたグラディウス・シリーズの続編の出現が強く望まれていたため、マニアの関心は大きかったのである。

発売後もプレイヤーの圧倒的な支持をうけ、大ヒットした。結果的には第2回ゲーメスト大賞を受賞した。

ストーリー

母なる惑星グラディウスを特殊部隊ゴーファーから守るため、新開発の超時空ファイターであるビックバイパー、いざ発進。

あのグラディウスIの興奮をはるかに上回る激戦が再開された。

基本的な操作

グラディウスIと同様に8方向レバーとボタン3つ（パワーアップ、ショット、ミサイル）で自機を操作する。

パワーカプセルを集めて、パワーアップするというのはグラディウス・シリーズ共通である。



これがパワーメーターセレクト。

多彩なパワーアップ

ゲーム開始時に4つのパワーメーターのうちの1つを選択しなければならない。

それぞれのパワーメーターには一長一短があるので、その選択によって、ゲームの難度が変化することとなり、攻略法にも多少の違いがでた。

パワーメーターはレーザー系とリップル系の2つに分けられ、一般にリップル系のほうがレーザー系よりも楽であった。

1番は、水色のレーザー、ミサイル、ダブル。

2番は、オレンジ色のレーザー、スプレッドボム、テイルガン。

3番は、青いリップルレーザー、フォトントーピド、ダブル。

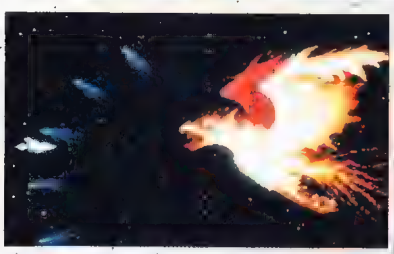
4番は、オレンジ色のリップルレーザー、2WAYミサイル、テイルガン。

ゲーム開始時にはシールドセレクトもあり、2種類のうちの一つを選択しなければならない。

SHIELD…グラIと同じで、自機の前方に付き、敵弾16発分の耐久力がある。

FORCE FIELD…自機の全体を包むバリアだが、敵弾3発しか防げない。

一般的にフォースフィールドを使用する人のほうが多かった。こちらのほうが安全であろう。



1面のボス、フェニックス。

パワーアップについて

●SPEED UPは5段階まですることができる。3段階がベストでは？

●ミサイルは4種類ある。

MISSILE…グラIと同じ、ノーマルミサイル。

SPREAD BOMB…敵が障害物に当たると爆風が広がる。広範囲の敵を倒せて威力はあるが、爆風で敵弾が見えなくなってしまう。

PHOTON TORPEDO…真下に落ちて、敵を貫通する。

2WAY…上下2方向に発射されるが、サラマンダのようには歩いていかない。

●ダブルには2種類ある。

DOUBLE…グラIと同じで右上と真右に弾が出る。

TAIL GUN…前方と後方（真右と真左）に弾が撃てる。

ダブルはどちらとも連射がきかないので、つらい。

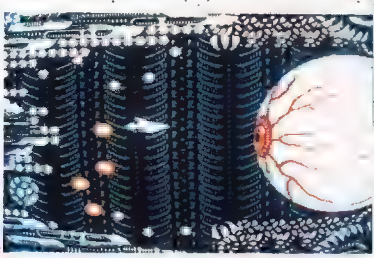
●レーザーにも2種類ある。

LASER…1番と2番に装備されている。貫通力があるが、グラIと違ってレーザー上方の当たり判定が小さいためにレーザー装備は難しくなってしまった。

RIPPLE LASER…サラマンダと同じリングレーザーである。3番と4番に装備されている。

●オプションは4つ取ることができる。自機の分身である。

ステージ構成



2面のボス、ビッグアイのお姿。

1〜8面まであり、面の初めには前衛、面の最後にはボスがいるという感じ。

1面▼人工太陽

大小の太陽から竜がでてくる。ボスはフェニックス。

2面▼エイリアン

網状の岩石と触手が出てくる。ボスはビッグアイ。

3面▼結晶

大小さまざまな結晶が出てくる。結晶には破壊できるものとできないものがあるボスはクリスタルコア。

4面▼火山

グラディウスシリーズには共通してある火山地帯。ボスはビッグコアの改良型。

5面▼リベンジ・オブ・モアイ

モアイがたくさん。怒りモアイ、ジャンピングモアイが出現。ボスはビッグモアイ。

6面▼基地

高速迷路面である。スクロールが速い。ボスはビッグコア・マークII。

7面▼ボスラッシュ

前衛は赤ザブ＋ザブ。ビッグコア、ゴーレム、テトラン、ガウ、ドラゴン、カバードコアとボスが総出演。

8面▼要塞

要塞内部である。中ボス、巨大カニが出てくる。最後のボスは脳みそだが攻撃してこない。

オプションを食う奴

オプションを4つつけていると一定時間（2分15秒）ごとにオプションハンターというオプションを食べてしまう奴が出現する。6回鳴いてから自機に向かってくるが、奴自身に当たり判定がないので止まっていれば大丈夫である。

難所で出てこられるとやっかいなので、オプション4つめを取るタイミングや出現させる場所のパターン化が攻略のポイントとなった。

ちなみに、6面はオプション4つめをつけている時間がカウントされていない。

ちょっとトクなお話

①難易度は5周目くらいまで上がる（ループゲーム）。撃ち返し弾の数がとても多くなるのである。

②2周目以降の4面は1周目の4面とはまったく違った面になっている。噴火する火山が多いので、初めてきた時はびっくりしたものだ。

③とにかくボスには安全地帯があった。ビッグアイ、クリスタルコア、ビッグモアイ、8面中ボスなど。知っているのと知らないとでは大違いだった。復活時に使えた。

④フォースフィールドが消える時間は無敵であることを利用して、地形をすり抜けることができる。5速だと、1面の小さい太陽を抜けられる。ほとんど大道芸の部類に入る。

⑤グラIIには旧と新の2つのバージョンがある。旧はEXTENDが7万EVERYであるが、ジャンピングモアイが得点になる（自爆でも）ものとならないものの2つある。

新はEXTENDが15万EVERYでジャンピングモアイが得点にならないもの。

旧の旧バージョンではジャンピングモアイの所で永久パターンができてしまったので新バージョンができたのだ。

⑥1万点達成は4番装備が一番早く、順に3→1→2と出されていった。結局は4→3→2→1の順に易しいといわれた。

⑦復活はどこからでもできる。4面と8面の復活はかなり難しい。2番装備が中でも一番楽だという話である。

というわけで、IIは特集でも扱うので、よろしく。

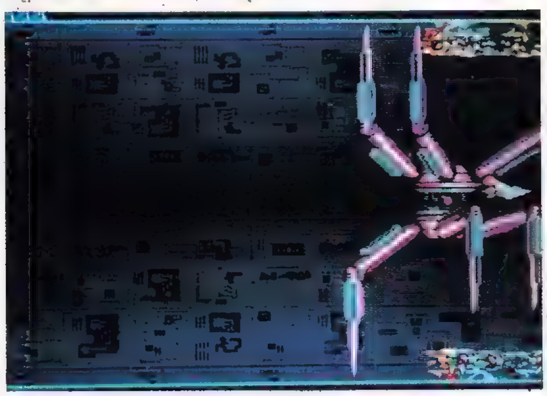
（じーぷー）


4面のボス。レーザー砲を撃っている。


3面のクリスタルコア。

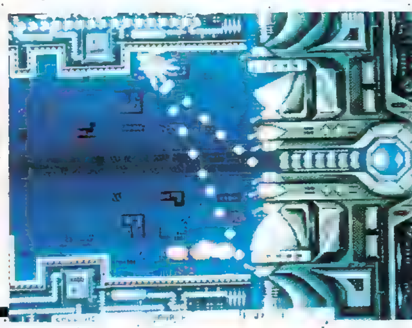

ビッグコアMK IIの安全地帯。


ビッグモアイでプチモアイをよけている。


クラブのチャンチャンパターン使用後。



ゴーファーは攻撃してこない。


中ボスの安全地帯。


ガウは周を重ねると超強くなる。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル アクションゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
任意8方向スクロール
ステージ数 全6面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：サイファーによる攻撃
B2：ジャンプ

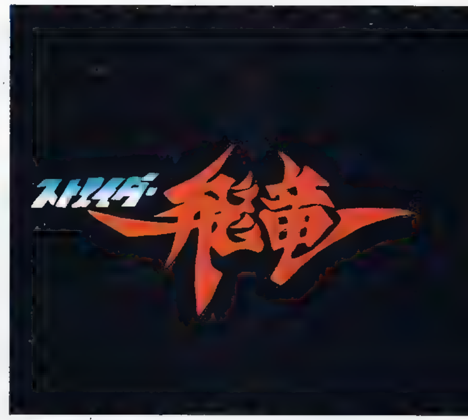
9位

■423pts.／㈱カプコン 1989年3月7日発売

■もっともダイナミックなヒーローアクション

ストライダー飛竜

大容量のメモリと強力なグラフィックが売りのカプコンCPシステム第3弾として発表された〝飛竜〟。それまでのゲームの常識をくつがえす躍動する画面と斬新な発想、オリジナルな設定は今も記憶に強く残っている。



AD 2048 〈プロローグ〉

絶対の防衛力を誇るロシア帝都に潜入する、ひとりの暗殺者がいた。

その腰に差した武器は、プラズマエネルギーによってあらゆる物体を切断する光剣、〝サイファー〟※。肩にはカマに似た登行器を携帯している。

彼の属する〝ストライダーズ〟はどんな依頼にも応じる戦闘、諜報のプロフェッショナル集団であり、今、彼は、最も重要かつ危険な任務についていた。

全世界を支配する謎の冥王〝グランドマスター〟を消す。いったい誰がこんな恐るべき任務を依頼したのか。しかし、彼がプロの暗殺者である限り、その人物について語るはずはなかったし、彼自身にも興味はなかった。

この時、すでに全世界、全人類は〝グランドマスター〟の足元にひざまついていたのだ。

その偉大なる冥王に対する最後の反逆者。彼は、その鍛え抜かれた体技によって、帝都の伽藍を登り、兵を斬り倒し、高層ビルの谷間を飛び渡る。

彼の名は飛竜——。

最後の暗殺者(ストライダー)

今にいたるまで、このゲームのアクションを超えるものはない。駆け、登り、すべり込む。きり立つ壁面をよじ登り、深い奈落の向こう側へと身を投じざま背後の敵影を分断する。驚くほどのアニメーションパターンを使って、およそ思いつくかぎりのスタントアクションがくりひろげられるのだ。

プレイしてみればすぐにわかることだが、飛竜というゲームのスケールは、他のアクションゲームと大きく異なる。登場するキャラクターは画面身長にして十数センチあり、それにともなってプレイヤーの活躍する地形も巨大なものとなっている。まるで、普通のキャラクターゲームの自機周辺のみを拡大したようだ。

単純に考えても、これだけ大きなスケールのグラフィックを使うには普通の何倍もの労力とメモリを必要とする。なぜ、それでもあえてこれほどまでに映像表現にこだわったのか？

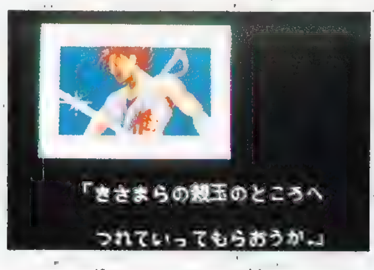
ストライダー飛竜は、「操作感覚」を最重要視して製作された、と筆者は推察する。コンピュータとのかけひきや目的達成などの「ゲームの楽しみ」のひとつ、フィールド上をかけまわったり敵を倒したりする時の快感。その爽快さやスリルをプレイヤーにできうる限り生き生きと伝えたい、というのがこのゲームの目指すところであったに違いない。

そのために、飛竜のごなすアクロバットの数々はあくまでなめらかに描かれ、リアルに描き込まれた背景は主人公の動きにあわせてダイナミックにスクロールする。あくまでこだわりぬいたその動きは、たしかにプレイヤーに「ゲームでここまでできるのか」と実感させてくれた。

映像だけではない。このゲームには1つの面だけでも数曲のVGMが用意されていて、見せ場見せ場でそのシーンに見事に合った曲が流れてきた。曲を作るほうは大変だったと思うが、そのおかげでプレイヤーはさらにゲーム中のアクションに自然に入り込むことができたのだ。これほどぜいたくにグラフィックやサウンドが使われたゲームも珍しい。



アクションに合わせてダイナミックにスクロールする地型。画面の臨場感はゲーム史上に残る迫力だ。



面をクリアするごとに入るアイキャッチデモ。彼は決して笑うことがない。



ピラニアにかぶりつかれても、ダメージにはならない…大道芸の多いゲームでもあった。

踏み込め!!

順番が前後したが、実際のプレイ方法の解説をしておこう。操作系は、アクションゲームでは一般的な8方向レバー+ジャンプボタン、攻撃ボタン。他のゲームと違う点は、ただ平面の床を左右に進んでいくだけでなく、丸天井のような地形でもずいずいと歩いて行ってしまうところだ。壁や天井にも、忍者のごとくはりついて登り、あるいは渡っていってしまう。

（「トップシークレット」というカプコンのゲームをご存知だろうか？ツメのついたワイヤーを使って木の枝などを移動していくというゲームだが、実は飛竜はこのゲームの血を引いていると思われる）。

もうひとつ、これ以降カプコンのゲームでポピュラーになったアクションがレバー下+ジャンプボタンでの「スライディング」だ。一気に間合をつめ、あるいは上体への

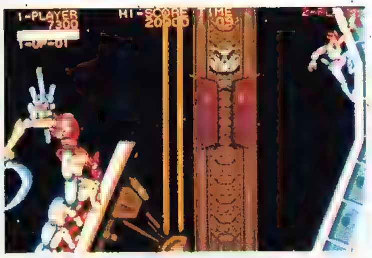
※サイファーは、高圧加速されたプラズマ粒子を放出することによってすべての物体を切断する個人用兵器だ。特A級のストライダーにのみその所持が許されている。



サイレンの鳴りわたるモスクワ帝都に単身侵入した飛竜…鋼鉄のオプションに切りさかれる敵兵。



モスクの天頂に立つ暗殺者。このゲーム中でも印象に残るシーンのひとつだ。



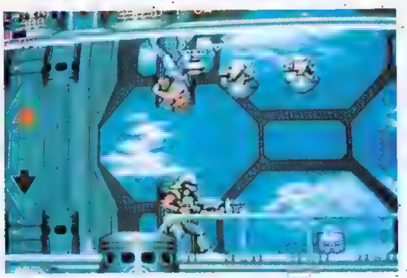
1面ボス、ウロボロス。数十人の候王が合体して襲ってくる。武器はカマ+トンカチ。



冥王に傭われた暗殺者のひとり、ソロ。シベリアの原野で2人だけの闘いがはじまった。



雪の斜面をかけおりる飛竜を追うように地雷が炸裂していく。すごいスピード感だ!!



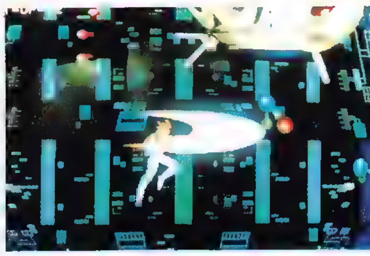
戦艦バルログの中では、重力が突然逆転する。罠が山ほどしかけてあるのだ。

攻撃をよけつつ目前の敵にダメージを与える。ウイロー、チキチキボーイズ、ファイナルファイトの敵、ドカベン?なども使っている。

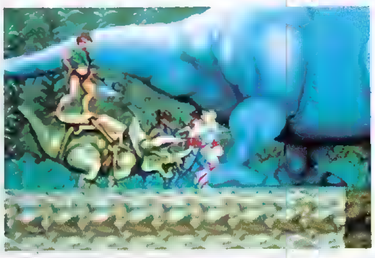
攻撃は、サイファーと呼ばれるプラズマ粒子刀。半月形の残像を残して鋼鉄をもたたき切る。アイテムを取ることによって攻撃の届く範囲を広げることができた。

アイテムには、他に体力ゲージ回復「飛」、ゲージ拡張「竜」、全回復「飛竜」、1UP、3種のオプションが存在する。

オプションは犬型、鳥型、キノコ型!?があって画面中を飛び回って耐久力のある敵をズバズバと切りさいてくれた。ヘタをすれば主人よりも強い。



巨大なドームの中を浮遊する反重力装置。これを破壊すればバルログをおとすことができる…。



アマゾン奥地に生息していた古代の恐竜たち。妙にいろっぽいアマゾネスもいた。

獣たちの血

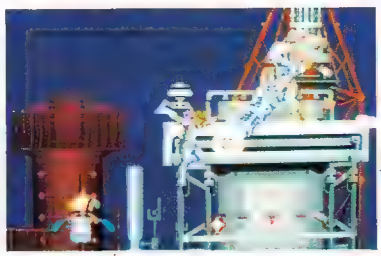
さて、かくしてビデオゲームの限界を突き破るべくさまざまな試みのなされた飛竜だが、アーケードゲームとして良い点ばかりかと言えばそうでもない。

まず、自由度を高くしたばかりにそのアクションに「ついてこれない」プレイヤーが少なからず存在した。どちらへ進めばいいかもわからず、ジャンプをすれば妙な所にはりついてしまい、ワケのわからないうちにゴロゴロとダメージをくっておしまい、というパターンをよく見かけた。

爽快感を追うあまり緻密なゲーム性に欠けた、とか結局1つのパターン化されたルートにおちついてしまう、などの理由もあって、ヒット作のとにかく多いCPシステムの中では短命なゲームに入る。

が、しかし、その野心あふれる豪快な想像力は高く評価できる。とかくヒット作の縮小再生産が目立つゲームというジャンルで、これだけ理想を追求しきったゲームもめずらしい。たとえ今となってはあたりまえのように行われていることでも、はじめに冒険をなしとげた者がいたのを忘れてはいけない。

…最後になってしまったが、「ストライダー飛竜」の世界について語っておこう。



グランドマスターの居城、ザ・サードムーン。兵士が使っているのは"影ふみ弾"と呼ばれる対人自動追尾火器だ。



飛竜をねらう賞金かせぎ、東風一味。この画面はザ・サードムーンの喪服バージョン。

高いオリジナルの香り

現在のゲームには、おおかたなんらかのストーリーが付随している。しかし、そのほとんどはどこかで見たような（たとえば悪の帝王を倒す、とか女の子を救う、とか）おさなりの、あるいは抽象的なものだった。飛竜は違う。映画やマンガのパクリ的でない、あくまでオリジナルな香りを持った細かい設定がなされていた。

言葉をかえて言えば、こだわりを重ねた表現がその設定に他に見られないリアリティーをもたせた、ともとれる。

とにかくここまでオリジナルな世界を作り出したゲームは、「源平討魔伝」以来ではなかろうか?凍てつくシベリアから空中戦艦バルログへ、そしてアマゾンを抜けてついには宇宙空間へまで闘いを持ち込んでしまう、この途方もない展開。

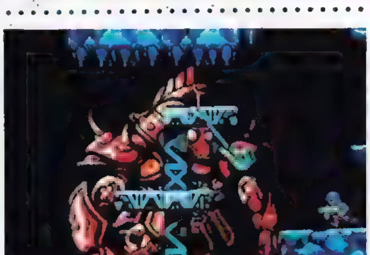
なんといっても魅力的なのが、主人公である飛竜の"ストライダー"という設定。正義などという陳腐なものの為でなく、ただ依頼のままに、おのれの性のままに忍び、闘う存在。対して、底知れぬ力をもって地上を支配した謎の男、グランドマスター。この対比が、ゲームという舌たらずなメディアであるがゆえに、類型的なコミックなどより一層深い印象をプレイヤーの心に残したのだ。

かっこいいぜ…飛竜うぅ!!

（栗原桃郎）



倒したはずのボスたちが、閃光とともに次々と目の前に復活する…何がおこっているのか?グランドマスターとは、何者なのか?



飛竜の原型と思われる「トップシークレット」。ワイヤーを使って地形を移動していく。

読者が選んだ
BEST 30

10位

■ 413pts.／㈱ナムコ　1983年1月29日発売
■ これで"ゲームの世界"が広がった

ゼビウス

©㈱ナムコ

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　縦画面　トップビュー
　強制縦スクロール
ステージ数　全16面（ループ）
操作系　J.S.：8方向移動
　B1：ザッパー（前方ショット）
　B2：ブラスター（地上物攻撃）

縦スクロールシューティングだけでなく、さまざまなゲームに影響を与えたこのゲーム。8年前に出たとは思えない水準を誇り、思い入れのあるプレイヤーも多い。発売時期のことを考えれば、この順位は立派である。

基本ルール

まずは操作方法だ。8方向レバーとボタン2つで操作する。レバーでプレイヤー機のソルバルウの移動。左ボタンで空中敵を倒すショット（ザッパー）を撃ち、右側のボタンで地上敵を倒すボム（ブラスター）を撃つ。この操作法は以後のシューティングゲームの基本となっている。

面は16面（エリア）ある。面の70％以上をクリアすればミスをしても先に進めるようになっている。16面をクリアすると7面から始まりループとなる。

アイテムは特になし。このあたりが少し古さを感じさせる。

ストーリー

今でこそ、ゲームにおけるストーリーというものはほとんどのゲームにあるものだが、しょせん、あとでつくられるものだったり、先につけるとはいっても大まかなものだ。

しかし、ゼビウスというゲームは、ゲーム制作と同時に小説も開発者である遠藤雅伸氏の手によって書かれていたのである。

これを読むことによってゼビウスの世界観が広がっていくのである。小説自体は残念ながら市販されてはいない。



グラフィックは高水準 注目のアニメーション処理

ゼビウスは1983年の発売だが、当時としては超きれいなグラフィックであった。今でこそ何万色というくらいたくさんの色が使われているが、その当時は単色（原色）が主流であった。しかし、ゼビウスでは中間色を使っている。光の当たり具合で陰影を出すというやつである。それによって立体感を出している。

敵キャラはほとんど銀色。それが左上から光が当たり、重みがある。

背景も森や海、そして砂漠などが本物に近い感じでリアルさを増しているのだ。

敵キャラのアニメーション処理も注目に価する点である。主に空中敵だが、キャラクター1パターンに数通りあってアニメーション処理をしているのだ。ドーナツ型をした円盤（トーロイド）がくるくる回って逃げて行くなんていうのもアニメーション処理だ。

爆発パターンも芸が細かい。地上敵は陸地では円型に爆発の跡が残り、焼け跡が赤く点滅するのである。これが海なら焼け跡が残らないのだが、川だと残るのである。

命があるかのようなキャラクターたち

キャラクターの多さもこのゲームの特徴である。

それまでのゲームではキャラクターの多さがせいぜい10種類くらい。当然それだけのキャラクターでちゃんとゲームが完成されていたので別に悪くもなんともない。

ゼビウスでは20種類以上ある。そして、それぞれが違った動きをして、それぞれに名前がついているのだ。今でも各キャラクターの名前は暗唱できるくらい、私にとっては印象が強烈であったのだ。

キャラクターの名前だけでなく、動きも忘れてはならない。基本的にはただのやられキャラではなく、やられないように逃げていくのである。

つまり、キャラクターに命があるかのごとく動いているのである。今のシューティングゲームは「やられキャラ」が多いのである。イコール印象が薄いのである。

重要な存在 隠れキャラ

このゲームを語るうえで、隠れキャラははずせないポイントである。

まずはスペシャルフラッグ。一定の横のラインをブラスターで撃ちこむと現れる。ソルバルウが上を通過すると1機


5エリアの海上は空中敵の攻撃が長い。


4エリア中盤。初心者が苦しめられるアンドアジェネシスが登場!!

エクステンド。
続いてソル。一見何もないような所をブラスターで撃つと現れ、完全に出現したところにもう1発撃つごとによって破壊することができる。
隠れ（隠し）キャラは以後ほかのゲームでも使われるようになるので、このゲームが隠れキャラの元祖とも言えるだろう。
また、実際には出ないキャラクター1もあるのだが、それは別の項（68ページから）で触れることにしよう。

国内初もある関連商品

商品化という点でも、ゼビウスはかなりの数がある。その中でも、レコードとビデオは忘れてはならない。
レコード（今ではCDだが）は、ゲームの音を中心としたものは国内初である。しかも、監修が元YMOの細野晴臣氏なのである。以後、ゲーム音楽（VGM）のCDは完全に一分野として定着している。
ビデオもCDほどではないが一応国内初である。ただ、内容がよけまくりに徹しているという点が少し残念ではあるが……（編集しているというし）。
その他、アドベンチャーブック、ソフトビニールモデルなど、ナムコのゲームとしては、比較的数が多いのである。

攻略中心のゲーム同人誌

当時はまだまだマイナーな分野のゲーム同人誌（サークル情報誌）ではあったが、「1000万点の解法」と題した攻略法中心の同人誌はかなりの数をさばいたそうだ。
注目に値することは、ゲームが出て1カ月ほどたってから発行している点である。当時のハイスコアプレイヤーの中金氏とうる星あんず氏が攻略法を書いていたのだが、この攻略の早さは驚異的である。
その後、ゲーム攻略を中心とした同人誌が2年間ほどはやったものである（今主流のゲーム同人誌とは全然違うが…）。

1千万点は勲章

このゲームでは、スコアが9999990点になるとストップしてしまう。つまりカウンターストップである。
ここまでやるのが一応の最終目標なのだが、実際にここまでやるのはつらい。6時間くらいかかるので、おしりが痛くなったり、生理現象などが発生したりするのでかなりの苦痛を強いられる。
だけど、1千万点を達成するためには、それらのことを承知してやるのである。どうしてかというと、1千万点という勲章みたいなものがあるからだ。当時の1千万点プレイヤーは英雄になれたのだ。
それが影響したかどうかは知らないが、以降カウンターストップというのは一応の目安となったのである。

（山河悠理）



10エリアの中盤。ここではガルザカートから連荘で出現する。



10エリアの後半。名物の8本ソルは、8本出して4本壊せる。



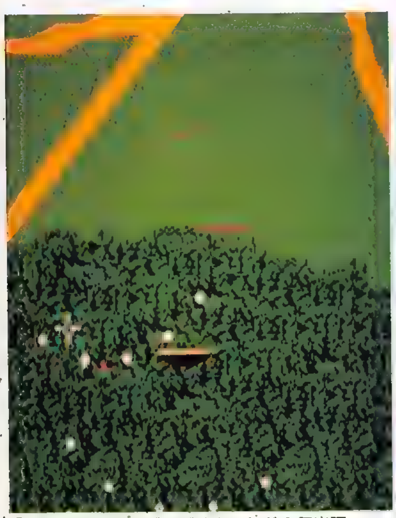
12エリアの最初。密集しているデロータとゾルバグは1発で壊せる。



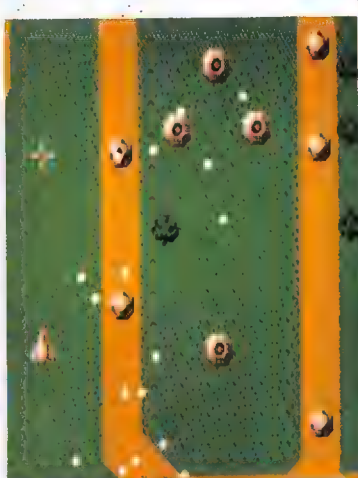
13エリアの後半。ここでは画面の下からソシーが出現する。



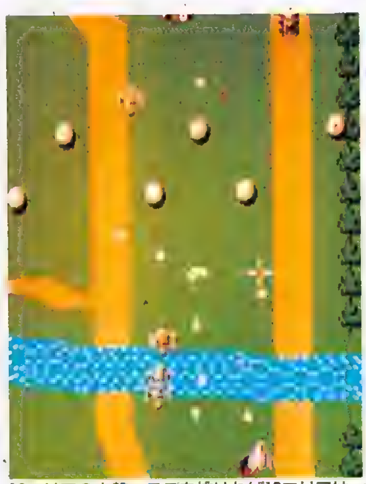
13エリアの最後の攻撃。ここをノーミスで抜けられればたいしたもの。



14エリアの最初。ブラグザカートが2個出現。ここはけっこうハマる。



16エリアの最初。地上敵が撃てないと弾の嵐、死が待っている。



16エリアの中盤。ここを抜ければ16エリアは抜けたも同然!!

読者が選んだ BEST 30

ジャンル ドライブゲーム
画面構成 横画面 フロントビュー 3D
ステージ数 5面（全15面中）
操作系 ハンドル アクセル ブレーキ 2速ギア

11位

■408pts.／㈱セガ・エンタープライゼス 1986年9月25日発売

■ただ走っているだけで楽しい！

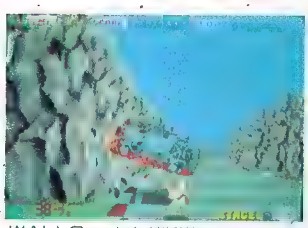
アウトラン

©SEGA

体感ゲームで波に乗ったセガが、シリーズ第4弾として発表したのがアウトランだ。当時のドライブゲームの常識を根底から覆したこのゲームは、5年たった今でも根強い人気を保っている。不朽の名作といえるだろう。


CLOUDY MOUNTAIN ―立木がビュンビュン通り過ぎる。


いざスタートだ。大勢のギャラリーがスタンドから見守っている。


WALLS ― 左右が断崖。敵車との接触はすなわち…。


DESERT ― 砂ぼこりが舞い上がる。

美しすぎたグラフィック

アウトランが、セガ体感ゲームシリーズ第4弾として発表され、当時のプレイヤーを一目してうならせたのは、やはりリアルなグラフィックから伝わってくるスピード感と爽快感だろう。

最近でこそ画象処理技術が進歩し、より速く、こまやかにグラフィック面で演出できるようになった。しかし、アウトランの発売当時、これほどまでにリアルで美しいドライブゲームはほかにとても見あたらなかった。

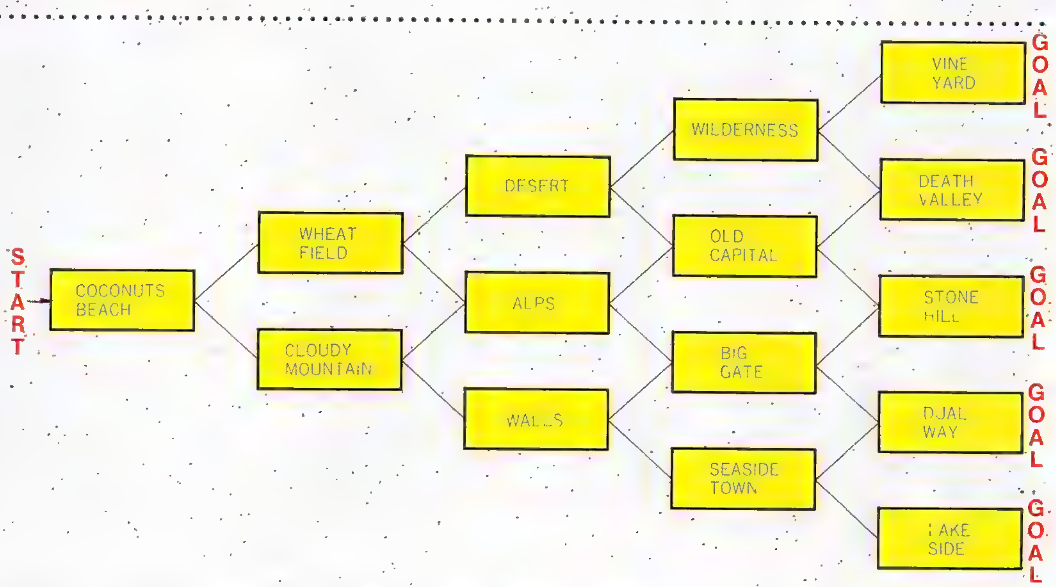
別のメーカーのドライブゲームとは比較にならないし、同じセガの体感シリーズ、スペースハリアーやエンデューロレーサーからも、数段レベルアップしていたのが誰の目にもわかった。

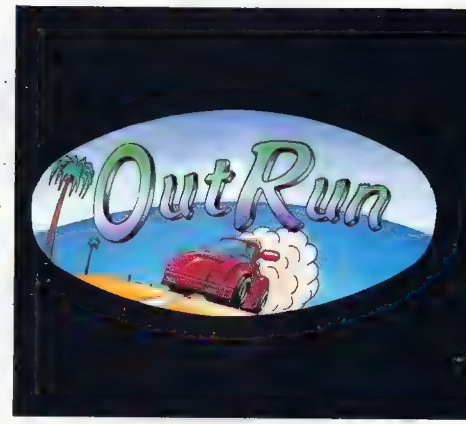
うなるようなスピードで、現れては過ぎ去っていく路肩の立木、砂ぼこりを舞い上げて疾走する砂漠、石柱のトンネルの坂をかけ上る幻想的な風景、目に入ってくるものすべてが新鮮に感じられた。

このグラフィックの美しさに、コースを選べるといったゲーム性の高さ、操作性のよさなどが加わって、マニアから一般客まで非常に広い層に受け入れられる大ロングヒットとなったわけだ。

プレイ方法

ハンドルとアクセル、ブレーキ、そしてハイ↕ロー2段階のギアを操作し、制限時間内にチェックポイントを通過するのが目的。チェックポイント通過でステージクリア、タイムエクステンドとなる。5ステージを走破するとオー





ルクリア。エンディングへと続く。

ルートを選べるマップ形式

アウトランの特徴のひとつに、コースがマップ形式になっていて、プレイヤーが好きなコースを走れる、というのがある。

これは、1～4ステージ終わり付近にある分岐点を、左右どちらの道に進むかで、次のステージのコースが変わってくる、というものだ。図のように、全5ステージで15のコースがあり、通るルートの組み合わせは16通りにもおよぶ。

このシステムのおかげで、1度クリアした人でも今度は別のゴールに、別のルートから攻める、といった楽しみ方ができるわけだ。

サーキットを周回するレーシングタイプや、決められたコースをステージアップしていくドライブゲームでは、1度ゴールしてしまうと、あとはタイムを縮めることくらいしか楽しめなくなってしまう。

アウトランがマップ形式を取り入れ、クリアした人でももう1回、また1回と、自然に次のプレイに誘い込まれるような設定になっていた点は、ゲームの寿命、アウトランの超ロングヒットに、どれだけ大きな影響を与えただろう。

マップ形式を取り入れ、通るルートを選択できるゲームは、ほかにダライアス、ナイトストライカーなどに見られるが、このシステムを最初に使ったのはアウトランだ。

個性的な15のコース

アウトランには15のコースがあるが、その1つ1つが全く違う。ゲーム中は表示されないが、すべてのコースにそれにふさわしい名前がつけられている。名前を見れば、自分の行ったことのないコースでも、ある程度予想がつくだろう。

15のコースはそれぞれが異なるが、同一コース内ではコース名のもとに、統一されたテーマ・イメージが固まっている。そのテーマが非常に強く表され、他との差別化がなされているため、1つのコースがそこだけの世界、小さな国のようにさえ感じられてくるのだ。実際のプレイ中も、ステージアップごとに、世界から世界へ、国から国へ、異郷の地を走り巡るという感覚がして、タイムなどに関係なく、ただひたすら走ることにしんみりとしたおもしろさを感じた人もいるだろう。

逸話も多いアウトラン

広いプレイヤー層に支持されたアウトランだが、だからといって、マニアの間での盛り上がりが今ひとつだったというわけではない。

――アウトランは、発売当初から全国各地のハイスコアラーが熾烈なタイム争いを繰り広げ、情報交換も活発に行われた。著名なプレイヤーの妙技を見ようと、遠征に出る人もいた。

アウトランのハイスコアは、A～E5つのゴールに分けて集計されていた。当時ハイスコアラーのメッカと称されたPC巣鴨店でも、複数のプレイヤーがそれぞれに得意のコースのハイスコアを狙っていた。すべてのコースで5分を切るタイムが記録されたか、というところ、ある少年（青年？）が店に現れた。

彼はアウトランを始めると、いとも簡単に、それまでのPC巣鴨の記録を、なんと5コースとも抜き去ったのだ。彼は地元仙台で、独自にギアチェンジを利用したテクニック（通称ギアガチャ）を開発し、それを駆使していた。ぼう然と見守る常連ハイスコアラー。すい星のごとく現れたその「彼」こそが、後にドライブゲームを中心に、ハイスコアで全国に名を知らしめるSpream－So－君その人だったのだ――。

アウトランにまつわるハイスコアの話は数多い。ギアガチャが知れわたると、全国のハイスコアマニアはそれに刺激されたかのように、さらに熱いタイム争いを始めたのだった。

今でも続く根強い人気

アウトランはドライブゲーム史上、最も長いヒットを続けた。いや、いまだに続けている。何度やっても飽きない展開、ゲーム性の高さに加え、ギアガチャの発見が拍車をかけた。

最近のドライブゲームがビジュアル中心、リアルさばかりを追い求め、数カ月の寿命で消えていくのをよそに、発売から5年たとうとするアウトランは、今でも根強い人気を保っている。

アウトランの魅力は計り知れない。（YOU・A）

ギアチェンジを利用したテクニックについて

アウトランには、ギアをハイ→ロー→ハイとチェンジすることにより、本来なら失速するはずの路肩をそのままのスピードで走ったり、スタート時に爆発的な加速をしたりするテクニックがある。簡単にこの方法を説明しよう。

▼テクニック1

ある程度高速で走っているとき（およそ270km／h以上）、ギアをハイ→ロー→ハイと切り換える。すると、車から白い煙のようなものが約1秒出て消える。この、煙が出ている約1秒の間は路肩を走ってもスピードが落ちない。

▼テクニック2

まず車を先と同様に高速で路肩に近い道路の端に走らせる。そしてテクニック1を使い、その効果が切れないうちに車を半分だけ路肩に出して、もう1度ハイ→ロー→ハイと切り換える。

すなわち、ハイ→ロー→ハイと切り換え、路肩に車半分を乗り上げてハイ→ロー→ハイと再び切り換える。

すると、2度目に切り換えたときから約5秒間白い煙が出続け、路肩を失速せずに走れるようになる。アウトランで最も有効なテクニックがこれだ。

2度目のギアチェンジは、切り換えが早すぎると失敗することが多い。注意が必要だ。

▼テクニック3

これは1、2と違い、スタート時に使うテクニックだ。

まず、スタート前にアクセルの踏み込みを調節し、タコメーターのゲージを赤が1～2個点灯する程度に合わせておく。ギアはハイにしておく。

そして、ポーンというGOサインが鳴ったと同時に、アクセルはベタ踏みにし、ギアはハイ→ロー→ハイと切り換える。成功すれば、これ以上の加速は得られないほど速く、一気に最高速に達する。

このテクニックのタイミングは、とても文章では説明できない。実際に何度もプレイするか、市販のアウトランのビデオを見るかして確認してほしい。



OLD CAPITAL―古い街並がどことなく懐かしさを感じさせる。夜明けの空が美しい。



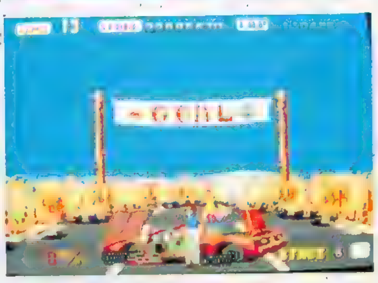
BIG GATE―石柱のトンネルがファンタジックだ。



DUAL WAY―左右の道が分かれる。アップダウンの多いコースだ。



LAKE SIDE―緩やかな右カーブが続く湖畔のコース。



Bコースのエンディング。あまりにハードなドライビングに愛車テスタロッサは大破しましたとさ。



Dコース。トロフィーをもらってガッツポーズの彼女に、立場がなくていじける兄ちゃん。

読者が選んだ

BEST 30

ジャンル　アクションゲーム
画面構成　横画面(ハーフ)サイドビュー
任意横スクロール
ステージ数　全47ヵ国
操作系　J.S.：8方向移動
B1：攻撃
B2：ジャンプ

12位

■370pts.／㈱ナムコ　1986年10月1日発売

■滅びし平家のうらみ、忘れたわけではあるまいな

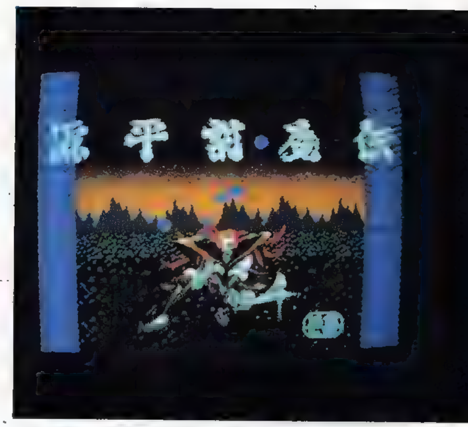
源平討魔伝

源平討魔伝は、人形浄瑠璃の「出世景清」をベースに製作された、ナムコの純和風アクションゲームである。

その洗練された世界観に魅了されたゲーマーは多く、不朽の名作として名が高い。



五条大橋の上で義経と対決。背景の美しさも源平の魅力の1つ。



物語　〜いい国つくろう鎌倉幕府

九一年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇ノ浦に沈みたり。

天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとりの豪の者を選ぶ。

その名を景清といふ。

景清、ぷれいやなる異世界の者の布施により、地獄よりよみがえたり・

安駄婆はいふ。

諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ…



うねうね歩く尺取虫。動きがまた気持いい。

ゲーム方式

源平討魔伝ではステージのことを「国」という単位に置きかえてある（全47ヵ国）。

主人公である平景清を操作して道を切り開き、鳥居をくぐればクリアとなり、次の国へ進むことができるのだ。

このゲームの特徴の1つは、3種類のフィールドビューで構成されていることである。

・BIGモード

景清をはじめとするキャラクターたちが大きく描かれている、横スクロールの面。義経や弁慶などが登場する大迫力のステージだ。

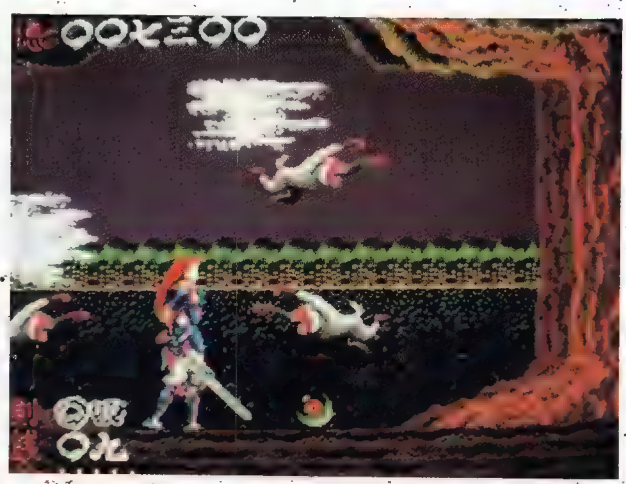
・横（小）モード

ジャンプのタイミングが最も重要視される面だ。落し穴や要石といった様々なトラップに要注意。

・平面モード

斜め上方から見おろした面。アイテムがたくさん出てくるぞ。迷路になっているのでタイムロスに注意だ。

景清は、トラップに引っかかったり敵の攻撃を受けたりするとダメージをくらう。バイタリティが0になるか「死のつづら」を開けたりすると死んでしまい、ゲームオーバーとなる。



スク乱舞ル・エテ公だ。それにしてもすごい顔。

操作方法

1レバー2ボタン。

レバーで景清を操作。

Aボタンで剣による攻撃を行う。BIGモードの国では、レバーとの組み合わせにより斬り方にバリエーションが増える。

Bボタンでジャンプ。横（小）モードの国では、連打することにより滞空時間がの

びる。

アイテム

☆三種の神器
源平で最も重要なアイテムであり、それぞれ特殊な効果を発揮する。3つそろえないと頼朝を倒せない。

・八坂瓊曲玉（やさかにのまがたま）
これを持っていると毒キノコを食っても平気になる（かといって体力回復したりはしない）。

・八咫鏡（やたのかがみ）
こちらは稲妻に触れてもダメージを受けなくなる。

・草薙剣（くさなぎのつるぎ）
これを取ると、もう要石だろうが弁慶だろうが何を斬ろうが剣力がさがらなくなる。信濃の三首竜を倒すと手に入る。

☆ロウソク
景清のバイタリティが増える。

☆剣
剣力UP。ちなみに堅いものを斬ると剣力がさがり、0になると情けないことに剣が折れてしまうのだ（銭10と交換）。

☆玉
・緑の玉…得点（銭）になる
・青の玉…体力回復
・紫の玉…剣力UP
・茶の玉…体力のキャパシティがUPする

☆俵
銭10と交換で体力回復

必殺アイテム

〜巻物をとるべし

・必殺旋風剣
景清が腕をぐるぐるとまわし、敵を斬りきざむ。BIGモードのみの技。

・衝撃波
剣力によって威力が変わる。離れた敵や要石も倒すことができる。

キャラクターが魅力

源平討魔伝が86年に発売されて以来、いまだにこれだけの支持を得ているのは、やはりキャラクターの魅力が大きい。

主人公である景清はもちろん、義経や弁慶といった巨大なキャラクターが画面せましと暴れる姿は当時としては衝撃的であった。

そして、ただ巨大なだけではなく、源平討魔伝のキャラクターには1つ1つに強烈なインパクツがあった。

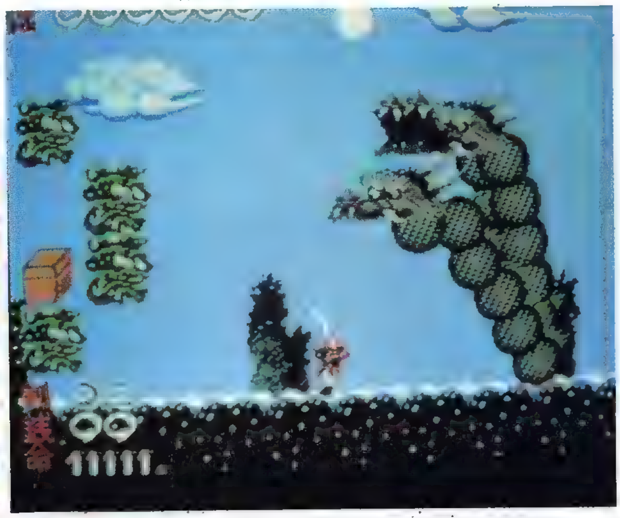
その証拠に源平をプレイしたことのある人ならば、空中に浮かんでいた要石の形まで覚えているはずである。

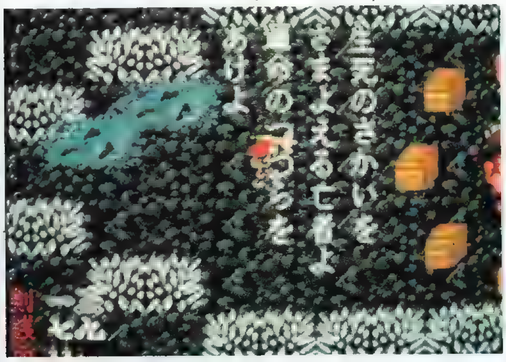
忘れてはならないのが、強烈なインパクツを持つキャラクターたちを引き立たせる、芸術的なセンスで組み立てられた音楽や舞台設定である。

それに関しては百聞は一見にしかず（百文は1プレイにしかず）ということで、知らない人はぜひともOLDゲームコーナーを探してみてほしい。ビデオ・CDも可。

（古葉美一郎）


鳥居に入ると次の国へ行けるぞ。


三首竜が現れた！奴を倒せば草薙剣が手にはいるのだ。


運命のつづら。生を引き当てなければならない。



安駄婆の美しさは筆舌に尽しがたい。ああ…


大迫力の地獄坊弁慶。巻物を取って必殺旋風剣だ。


京都では平安京エイリアンも出てくる。


ビデオも発売中。アニメーションや実写の景清が観れるぞ。

読者が選んだ **BEST 30**

13位

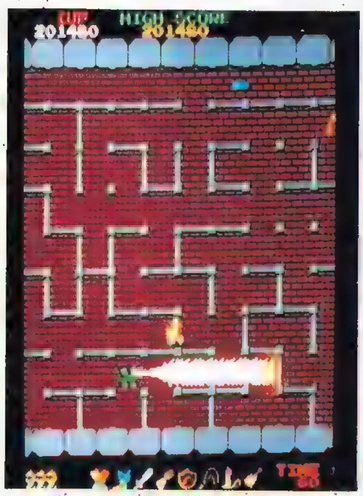
■342pts.／㈱ナムコ　1984年7月20日発売

■君は宝箱の謎をといたか?

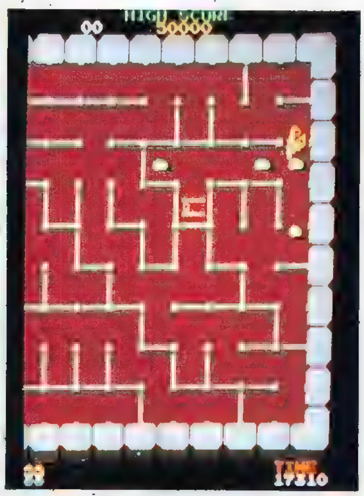
ドルアーガの塔

ジャンル　アクションゲーム
画面構成　縦画面
　　　　　任意2方向スクロール
ステージ数　全60面
操作系　J.S.：4方向移動
　　　　B1.：剣（マトック）を振る

アーケード初ともいえるRPGの要素を取り入れたゲームだ。ヒロインのカイはもちろんだが、ゲームそのものに対する根強いファンは多い。



15階でクオックスが登場。ドラゴンポットを持っていれば殺すことができる。



最初はなにもアイテムがないギル。まずは、スライムを3匹殺してマトックを取るべし。

1984年の夏、今までにない新しいゲームが登場した。それが「ドルアーガの塔」だ。

捕われのカイを助け出せ

このゲームの目的は、主人公のギルが、悪者ドルアーガに捕われたカイを助けに行くというもの。助けに行くため、ドルアーガの塔を登っていく。1面1階で、全60階あるので全60面ということ。59階に宿敵ドルアーガがいて、60階に捕われのカイがいるのである。

60階を踏破するにはアイテムが不可欠であるが、これはあとの項で触れることにしよう。60階をクリアするか、ギルが全滅したらゲームオーバー。



操作は簡単

基本操作は4方向レバーと1ボタン。レバーでギルの移動、ボタンでギルが使う剣の出し入れを行う。ボタンを押しっぱなしで剣を出したままになる。剣はもちろん敵を倒すために使う。

また、剣だけでなく盾もある。これは敵の呪文を防ぐために使う。剣を出していない状態ではギルの正面を守り、剣を出した状態ではギルの左側を守る。

このほかに、アイテムのマトック（地形の壁を壊す）を使うときに、レバーをニュートラルにしてボタンを押すというのがある。また、60階でロッドを置くときにレバーを下に入れるというのもある。

そして、コンティニューをするときにボタンを押しながらスタートボタンを押すとできるというのもある（コンティニューは隠し操作なのであった）。

最大の謎・宝箱

さて、「ドルアーガの塔」といえば宝箱というくらい話題をさらったものである。宝箱とは、アイテムの入った箱で1面に1個用意されている。しかし、必ずしもあるわけではなく、25面・55面・59面では出ないようになっている。その面の宝箱が出だとか○×のアイテムで××の効果があるとかだの多くのデマ情報が流れたものである。

さて、宝箱も初めからあるわけではなく（45面は例外）〝用意〟されているのである。つまり、隠れている宝箱を出現させるのである。出現させるにはある条件を満たさなければいけない。条件は各面ごとに違うようになっている。1面ではグリーンスライム3匹を殺せば宝箱が出現するし、2面ではブラックスライムを2匹殺すという具合である。

前半面ではこのように比較的簡単に出現させることができるのだが、あとの面では「扉を開けてしばらく待つ」や「一定時間止まっている」や「スタートボタンを押す」や「レバーを上に2回、下に5回入れる」と普通では考えつかないような条件になっている。また、宝箱にも前に出現したアイテムを取っていないと出現しないものもある。

クリアするために必要なア



ひょーっ!!聖書を取っていないばかりに迷路が見えなくなってしまったぁっ!!

イテムは全体の3分の1あり、さらにあったほうがいいアイテムは3分の1あり、計3分の2はアイテムを出さなければいけないのである。

このアイテムの出し方をすべて調べつくし、全面クリアに1カ月ほどかかった人は10万円とかそれ以上つぎこんだとかうわさされている。実際ハイスコア集計では2回目の集計でさえ10店でしか全面クリアが出ていなかったほど（もちろんコンティニューあり）難解なゲームであったのだ。このため、身内では「貯金箱」といわれたほどである。

アーケード初のRPG!?

このゲームは宝箱の出し方を探し出す魅力もあるのだが、探し出したアイテムで自分を強くしていくという点もある。

1面のギルはとてつもなく弱いのだが、アイテムをどんどん身に付けていくにつれてドルアーガを倒すまでに至ってしまうのだから。いわゆるRPG的なものがある。

実際には表示されていないが、ギルや敵キャラには耐久力があり、攻撃力や防御力があるのだ。やりこんだ人なら分かるだろうけど、ホワイトソードで2回通過して倒していたゴーストが、ドラゴンスレイヤー（緑の剣）にすると1回通過して倒せることから攻撃力が上がっているのが分かるだろうし、前半で倒せないクオックス（緑のドラゴン）も後半面では倒せることから防御力が上がっているのが分かる。

必要なアイテムを取っていないとドルアーガを倒せないし、ドルアーガを倒さないで59面をクリアしてしまうとZAPされてしまい、10〜17面のどこかに戻されてしまう。ただ戻されるのではなくドルアーガを倒すために必要なアイテムを取られてしまい、コンティニューで前の面に戻る以外に再びドルアーガを倒すことはできなくなっている。RPGの色合いはかなり強い。

しかし、実際には経験値がないし、アクションの要素が強いので一概にRPGとはいえない。強いていうなら「RPG的アクションゲーム」とでもいうのだろうか。このあたりは読者の皆さんの判断にまかせるとしよう。

しかし、宝箱の出し方を覚えてしまえば単なるアクションゲームに変化してしまう。ジャンル分けするには難しい。

続編のイシターの復活はギルの体力が表示され、カイの呪文が使える回数によりおおよその経験値がわかるようになっていて、よりRPGの色合いが強くなっている（結局アクションの要素は残っているが）。

しかし、RPGの世界を最初に取り入れたアーケードゲームだけにこの功績は大きい。

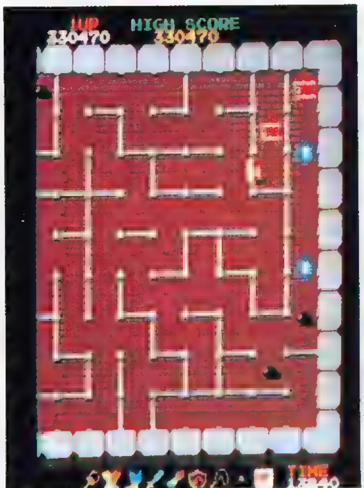
演出も見逃せない

少し音楽の話に触れると、当時としてはかなり高水準の出来であったといえる。当時はまだFM音源が使われていない時代のことも考えるとすごいことである。特にクオックスのテーマやカイのテーマを初めて聞いたときは驚いたものである。ドルアーガの決戦のときのBGMはめちゃくちゃ盛り上がるのである。

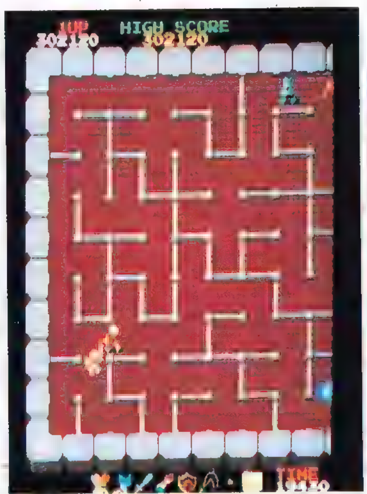
面のレイアウトも、その面の難しさに合わせつつうまく敵を配置しているのである。特に、43面のスライム軍団、44面のマジシャン軍団、45面のナイト軍団などはかなりきれいにまとめられている。

エンディングのカイのグラフィックにはがっかりさせられた人も多かったが（ポスターのカイはかなりかわいい）、60階を踏破したときのエンディングテーマには感動させられたものである。

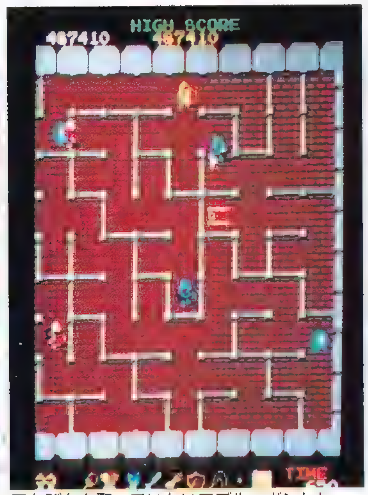
このように、いろいろ書いてきたように、魅力たっぷりのこのゲームは、シリーズものながら、かなりのファンがいる。あの百円玉の塔は忘れ得ないであろう。（山河悠理）



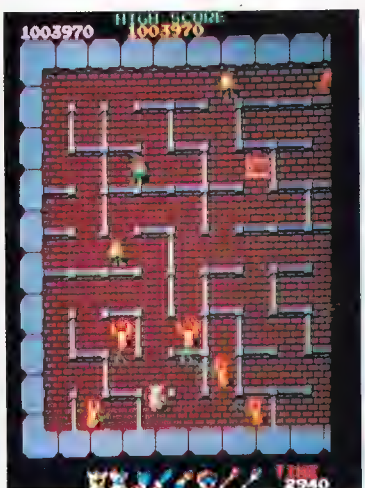
29面では前の階の聖書を取っていないとニセの扉でハマってしまう!?



てんびんを取っていれば27階は全然楽勝。ブルーガントレットは剣の出し入れが速くなる。



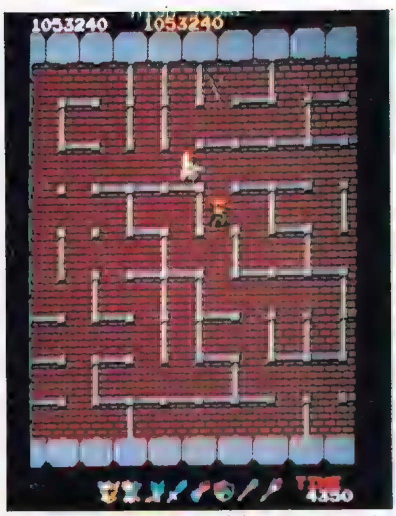
てんびんを取っていないでブルーガントレットを取ってしまうと赤くなって剣が抜けなくなる。



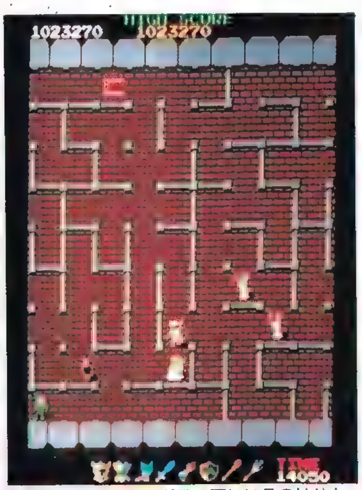
ウィザード5人衆は最強。おまけにリザードマン3匹もいる。ちなみに55階。



44階のマジシャン4人衆の攻撃。こいつを特定の順番で倒さないと宝箱は出ない。



59階はいよいよ最後の決戦、ドルアーガとの対決だ。ギルも最強装備で応戦だ。



音楽が美しい57階。ギルの下にいるのはサキュバス。ニセイシターだ。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
強制横スクロール
ステージ数 全10面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：パワーアップ
B2：ショット
B3：ミサイル

14位

■308pts.／コナミ(株) 1990年4月25日発売
■超ナンセンスお笑いシューティングゲーム

パロディウスだ!

—— 神話からお笑いへ ——

©KONAMI

読んで字のごとくグラディウスシリーズをパロったゲーム。人をナメきったギャグにあふれているが、多くの人をひきつけたのはゲーム性の高さゆえだろう。



目ん玉が飛び出てる。



うーん、いいにおい。幸せなツインビー。

超お笑いシューティングだ

1990年のAOUショーで発表され、一番の人気を集めた。元は家庭用のMSXのソフトであったものをアーケード版に移植したものなのだが、ギャグの要素だけでゲーム自体はまったくのオリジナルなのである。

出てくるキャラクターを見ているだけでも笑えるのだが、何といっても自社のゲーム（つまり「グラディウス」シリーズ）をパロっているというのがスゴイ（ある意味では当然か?）。

パロディゲームであるとはいえ、ゲームとしての完成度が高いところがまたすごいといえるだろう。



ストーリー

西暦1990年、ソ連民主化の動向が注目されているころ。全世界の人々は夢を失いつつあった。役人は私腹を肥やすことを至福とし、マザコンだった子供たちはパソコンを愛するようになり、女性社員はセクシャルハラスメントの恨みはらすめーと立ち上がり、若者は人類滅亡の危機を感じながらもゲームセンターにかよっていた。これら諸悪の根源は…?なんと語るもおぞましや、おさげ頭にゴーファーの顔をした大ダコだったのだ!!

さてそのころ、宿敵バグとの死闘を終えたMr.パロディウスことタコは有給休暇をとって田舎でのんびりと百姓仕事に精を出していた。建売りタコツボの我が家に帰り、宇宙新聞を見た彼は驚きのあまりマナ板から転げ落ちそうになった。そこには、今、地球をにぎわしている謎の大ダコの顔写真があった。

「とーちゃん!?」

なんと、それは2年前から行方不明となっていた彼の父ダコだったのだ!!

そこへ新聞を見た旧友がかけつけた。

ビックバイパー…第3次G大戦終結後、退役して、たいやき屋にデューダ。58歳。

ペン太郎…趣味はエアガンごっこ。ペンギンとペン子の間にできちゃった子。9歳。

ツインビー…ふた子の片割れである。可愛い顔して敵を虐殺する怖い奴。17歳。

事件の真相を探るため、タコは仲間たちとともに再び地球をめざして旅立ったのである!!



スーパーボムが爆発した瞬間。

パワーアップの方法

ゲーム開始時にパワーUPを、オートとマニュアルから、どちらか一方を選択する。

オートは、パワーアップを勝手にしてくれる（カプセルをある程度とるごとに）。ボタンは1つしか使わず、ショット、ミサイルと兼用になっている。

マニュアルは従来と同じである。3コボタンを使用し、それぞれパワーアップ、ショット、ミサイルボタンである。

自機はもちろん8方向レバーで操作する。

自機のタイプだ!

ゲーム開始時に4つのうちから1つを選択する。

○ビックバイパー…グラーの装備と同じ。少し太めだが、レーザーはグラIIより強い。

○タコ…グラIIの4番装備とほぼ同じ。2WAYミサイル、テイルガン、リップルレーザ

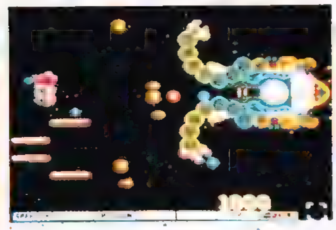
ー、オプション（4コまで）、タコツボ（シールド）。
○ツインビー…ミサイルのかわりのロケットパンチ、テイルガン、3WAYショット、分身であるオプション（動かないと広がらない、3コまで）とフォースフィールド。

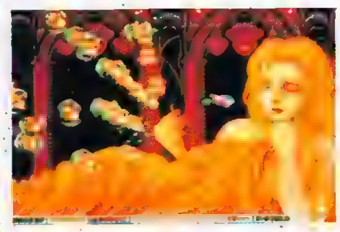

股間を隠す、ブタジオ君。


口からこんなもの出すかね。


巨大フグの目にも涙。

○ペン太郎…敵を貫通するPOTONミサイル（真下に落ちる）、爆風の広がるスプレッドガン（飛ぶ方向を上下にレバーで少し動かせる）、ダブル、分身のオプション（3コまで）、バブル（フォースフィールドより弱い）。


VIVA　COREとは私のことよ。


この横顔がたまらないんだよね。


足が縮んで失神するタコベエ。

◆その他のパワーアップ

○スピードアップ…5段階まで上げられる。
○!?…現在装備しているパワーアップがすべてキャンセルされ、初期状態に戻ってしまう（パワーダウン）。
○ルーレットカプセル…マニュアルパワーアップ時に特定の場所に出現。これを取るとパワーゲージがルーレットになり、パワーアップボタンを押すことにより、ルーレットが止まった所のパワーアップをすることができる。


ひとつ目カサがいっぱい。

ベルパワーについて

ベルは弾を4発当てるごとに青→白→緑→赤と色変化をする（→の部分は黄色）。
ベルを取ると得点か特殊攻撃になる。
○黄…得点である。連続して取ると最高1万点になる。
○青…画面上のすべての敵にダメージを与えるスーパーボムを発射できる（ミサイルボタンを使う）。3発までためられる。
○白…一定時間、自機の右にメガホンがつく。メガホンとそこから出てくる（ショットボタンを押すと出る）セリフには攻撃力がある。また、弾も消してくれる。
○緑…一定時間、自機が巨大化し、無敵になり敵に体当たり攻撃ができる。地形も自由に通れる。
○赤…菊一文字ミサイルを3発撃つことができる（ミサイルボタン使用）。菊一文字の上に乗っていると自機は無敵である。3発までためられる。


顔がベッチョリ。鼻血ブー。

ステージ構成

1面…アイランド オブ パイレーツ。
ボスは海賊ペンギン。
2面…ピエロの涙も3度まで。
ボスはイーグル沙武。
3面…ラビリンス〜お菓子城の謎〜
ボスはホットリップス。
4面…嗚呼／日本旅情
ボスはブタシオ。
5面…宇宙戦艦モアイ。
ボスはヨシコ＆ヨシオ。
6面…軍艦マーチで今日もフィーバー。
ボスは電飾コア。
7面…ビューティフルギャルズ。
ボスはハニーみかよ。
8面…もっとも北の国から'90年
ボスはプーヤン。
9面…ナイト オブ ザ リビングデッド。
ボスは吉原ダユー。
10面…タコの要塞。
※1周クリアすると笑えるエンディングが流れる。
2周クリアすると自動的にゲームオーバーとなる（つまり2周エンド設定）。

敵の難易度は?

敵のランクは自機のスピードと大きく関係している。早めにスピードを上げると加速度的にランクが上がってしまう。スピードを抑えて進むというのが攻略のポイントとなった。また、ベルパワーやバリアは持っている（装備している）間じゅう、ずっとランクは上がっている。
その他のパワーアップはそれをつけた瞬間に一時的にランクが上がる。
また死ぬと敵のランクはさがり、死ねば死ぬほどさがる。

マニアの挑戦

パロの2周目の難しさは並ではない。撃ち返し弾に加えて時間差撃ち返し弾（敵の爆発キャラが少し遅れて弾になる）がくるのである。
2周目の3面であきらめた人も多いハズである。しかし、一部のマニアの人々によって2－3もパターンにハメられ（砲台地帯で緑ベル、ボスで赤ベル使用）、結局は2周クリアする人が出た（ペン太郎以外、'91年2月末現在）。
開発者もまさか2周クリアする人が出るとは思っていなかったことだろう。
（ツインビーで2周クリアしている　じーぶー）

読者が選んだ BEST 30

15位

■ 299pts.／アイレム㈱　1987年7月発売

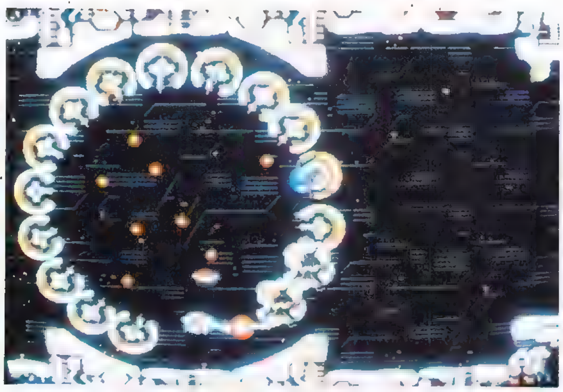
■ 特異なアイデア　フォース!

R-TYPE

©IREM CORP.

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横画面　サイドビュー
強制横スクロール
ステージ数　全8面
操作系　J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：フォースの着脱

R-TYPEは、研究に研究を重ねた素晴らしいアイデアあふれたシューティングです。前代未聞の自機の分身、フォースを操って個性的な敵を撃破していきます。長くプレイヤーに支持されました。



STAGE 1　回転する砲台。ビットで赤い弾を防ぐことができる。



巨大戦艦の後部の砲台には特に注意しよう。それにしても不思議な形をした戦艦だ。



R－TYPEは、アイレムのシューティングシリーズの第一の快作であり、アイデアあふれた名作です。それでは、その魅力について探っていきましょう。

ストーリー

憎悪と殺りくが支配する世界。バイド帝国によって歪められた異次元空間には、人間を恐怖の底に招く奇怪な異形生物が生息していた。

一刻も早く、我々の手によって、それらを絶滅させなければならない。人類の勇気と力の結晶R－9はフォースを武器にバイド帝国に向けて飛び立った…。

超科学と異次元生命体との合体…R－9&フォース

R－TYPEのアイデアの結晶は、自機とフォースにあります。では、まず自機から紹介していきます。

○R－9の通常装備

自機R－9は通常のショットと、ボタンを押したまま気合をためて放すことによって発射される波動砲を装備しています。

ノーマルショットは画面内に2発ですが、高速のためかなり連射がききます。しかし、なんといっても目立つのは波動砲です。波動砲はきちんと気合を最大にためて撃てば、ノーマルショットを連射するよりも大きなダメージを与えることができます。また、ノーマルショットよりスピードが遅く、当たり判定が大きいためさまざまな利点があります。

謎のオプション"ビット"

ビットは、R－9の上下に2個つきます。ザコには当てるだけでダメージを与えられますが、耐久力のある敵にはビット自体ではダメージを与えられないことが多いです。

また、1面の囲んでくる回転砲台の弾はビットで防げます。ビットで防げる弾は全面中これだけです。

ビットは、ストーリー的には異次元生命体なのか科学の結晶なのかはっきりしない、謎のオプションと言えるでしょう。

フォース、及び3種類のレーザー

フォースは、R－TYPEの最大の特長です。

フォースは、レーザーのアイテムを取ることによって3段階にパワーUPします。

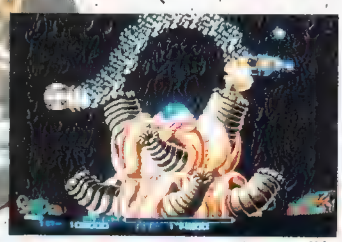
右ボタンによって操作し、自機の前後に着脱が可能です。特に、自機から離れている時にボタンを押すと、戻ってこようとして地形に沿って動いてくるスグレモノです。

また、レーザー等の特殊攻撃以外の弾は防いでくれます。何発くらってもかまわないので、効果的に使えば、とても有効です。

もしあなたが超マニアであれば、フォースの回転が、自機が上に動いた時と下に動いた時では回転方向が違うのに気づいたかもしれません。このように、とても細かい点にまで気が配られているのです。

3種のレーザー

水色のアイテムは反射レーザーです。2段階で2方向、3段階で3方向にレーザーを発射します。広い範囲を攻撃でき、威力は劣るものの使い易いレーザーです。とにかく



STAGE 2のボス、ゴマンダー。青い目玉が弱点。

地形に当たって反射するさまがとてもきれいです。

使用する面は1面、2面、4面、7面などです。

赤色のアイテムは対空レーザーです。2段階が意外に強く、2周めの4面後半でやられた時は、対空レーザー2段階で5面ボスまで行くのが一番楽なくらいです。3段階でらせん状のレーザーを出し、ビットが2つついていれば最強の攻撃になります。

2周めでは最初から最後まで使えるレーザーで、特に5面のボスはこのレーザーしかありません。

黄色のアイテムは対地レーザーです。ほとんど使い所はないのですが、2面ボスなど、意外な使い所があります。ほとんど反射レーザーで代用ができます。



画面右上に見えるビットは、速く倒さないと画面外に逃げてしまう。

個性あふれるSTAGE

STAGE 1

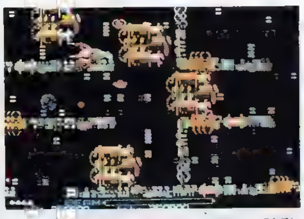
開発者がグラディウスを意識して作ったというステージ。ビット1つ、1速、反射レーザー3段階に装備をあげる。途中の回転砲台15個の所が2周めは辛い。ボスはドブケラドプス。エイリアンの子供だ。



コンバイラーは、フォースを後につけてめりこませると速く倒せる。

STAGE 2

開発者が入社試験に持ってきたデザインといわれている。R-TYPE独特のエイリアン面。胞子やクラゲのような敵が出現する。2周めのクラゲは固いぞ。しかし、一番目立つ敵はインスルーだ。この無敵の蛇の母体はSTAGE2のボス、ゴマンダー。インスルーの動きに惑わされてはいけない。



ドップはフォースをめりこませて破動砲で撃つと前からでも倒せる。



ボスはヘドロを撃たないでいると、ヘドロを飛び散らして逃げていく。



2匹の蛇の首に2つのビットをひっかけて撃ち、稼ぐ。めざせ10万8000点。

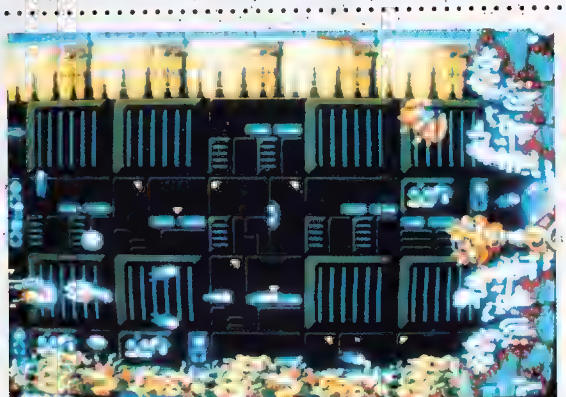
STAGE 3

前例なき、2画面分の巨大戦艦が出現する。2周めは初めのジェットエンジンがとても固い。ジェットエンジンの噴射が攻撃になるという発想もR-TYPEが最初だ。戦艦の後部には砲台がついている。ここはフォースをつけ変えて壊すが、粘っていると再生するぞ。

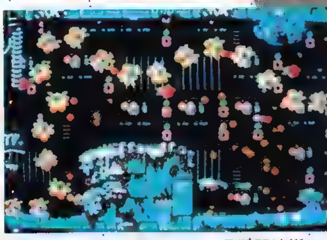
STAGE 4

緑色の粒を生み出しながら飛ぶスカルトンは強敵。2周目は通常弾も撃ってくる。後半は緑色の粒が画面のほぼ全体を覆っている。よく地形を見ると、植物に覆われて破壊された都市がこのステージの舞台だとわかるだろう。

ボスはコンバイラー。3種類に分裂する。速攻で破壊しよう。



フォースを' につけて、2つのボタンを連打してフォースの弾でゴミを撃つパターン。



2周めの7ステージの復活、最難関地帯。

STAGE 5

頭を撃つと分裂する蛇は、撃ち方次第で有利にも不利にもなる。しかし、このステージの最も強い敵はヘドロの固まりがいっぱいくっついているボスだ。2周めで泣かされた人も多いだろう。

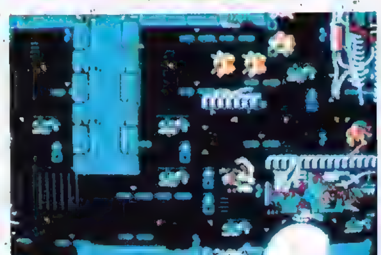
STAGE 6

タルのような敵、ドップが所狭しと動き回る。シューティングマニアを封じこめるために作られたステージだ。マニアはいくつドップを壊せるか挑戦しよう。

STAGE 7

壊れていく都市がこのステージの舞台。不規則に発生する壁の誘爆に巻きこまれないようにしよう。後半の復活はとても熱いぞ。

ボスはブロンク。復活パターンでここにきた時は上からビットが降ってきてくれるとうれしい。



ステージ7、復活パターン。上の地形にぶつかるぎりぎりに合わせると誘爆に巻きこまれない。

STAGE 8

水子のミックン、エネルギー渦巻の2つしか敵はいない。ひたすらよけるのだ。最終ボスのバイドの口の中にフォースを撃ちこみ、一定時間耐えれば勝ちだ。

（ぜんじ）



画面の左上が渦巻の安全地帯。3速を取れば渦巻が追っかけてきても逃げ切れる。

読者が選んだ
BEST 30

16位 サラマンダ

296pts. ／©コナミ㈱　1986年7月4日発売

超難度パターンシューティングとはこれだ!

©KONAMI

・ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横画面　サイドorトップビュー
強制横or縦スクロール
ステージ数　全6面
操作系　J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：ミサイル

グラディウスの流れをくむオプションゲームの1つ。ステレオサウンド機能付きのオリジナル筐体で販売されていたので、音楽に臨場感があふれていた。2人同時プレイができた点が一連のシリーズとの大きな違いである。



グラフィックがハデ!

グラディウス・シリーズの第2弾として発売されたのが「サラマンダ（沙羅曼蛇）」である。ステレオサウンド機能付きのオリジナル筐体で販売されていた（2P同時プレイのできるオリジナルコンパネ付きのものもあった）。

そのサウンドもさることながら、グラフィックにも迫力があった。STAGE3の炎の面などは初めて見た時には驚いたものだ。

基本的な操作方法

8方向レバーに2つのボタン（ショットとミサイル）で自機を操作する。

自機には2種類あり、ゲーム開始時に1Pスタートボタンを押すと青色のビックバイパー（左側）で、2Pスタートボタンを押すと赤色のロードブリティッシュ（右側）でプレイすることができる。

この2つは性能的にはまったく同じなので、どちらでプレイするかはその人の好みしだいである。個人的には右側のロードブリティッシュでやるのが好きだった。

また、2人同時プレイをすることができた。しかし、マルチプル（オプション）が合計で4コまでしかつけられないので（3・1に分けて取るのがベスト）途中で片方が不利になり、また自機同士に当たり判定があるので、押し合いになって地形や弾に当たって死ぬといった悲惨な事態におちいることもあり、2人同時プレイは難しかった。

パワーアップの方法

一連のグラディウスシリーズの作品とは異なり、パワーアップゲージがない。つまり、画面上に出現するパーツを取った時にパワーアップするのである。出現するパーツは場所によって決まっていて、いつも同じなので、取れるパーツの数には限度があるわけだ。

○スピードアップ…最高5段階まで。4面まで1速、5面で2速にするのがベスト。

○ミサイル…このパーツを取らないとミサイルボタンの意味がない（当たり前か）。自機の上下（2WAY）に同時に発射される。

縦スクロール面のうち、4と6面では地上に向けても発射される。ミサイルは地上をはうように歩いてくれる。

○リップルレーザー…貫通力はないが広がるわっかレーザー。使うのは1面と2面だけ。

○レーザー…ドリルのようなレーザー。やはり一番使えるのでメインで使おう。

○マルチプル…自機の分身。いわゆるオプションである。4コまでつけられる。

○フォースフィールド…バリアである。4コまでつけられるそうだが、1周で3コしかでない。2コつけるのも難しい。このフォースフィールドはその周で取った1コめのものだけが弾などを防いでくれる。2コめ以降のものはつけてもバリアとしての役割を果たしてくれない。

はっきりいって、このゲームではフォースフィールドは使えないので頼ってはいけない。

また、マルチプルをつけている時に死亡すると、つけていたマルチプルが画面の後方に流れていくが、それを拾うことができる。復活するには便利だが、このゲームは基本的にノーミスゲームだから、あまり意味がない。

ステージ構成

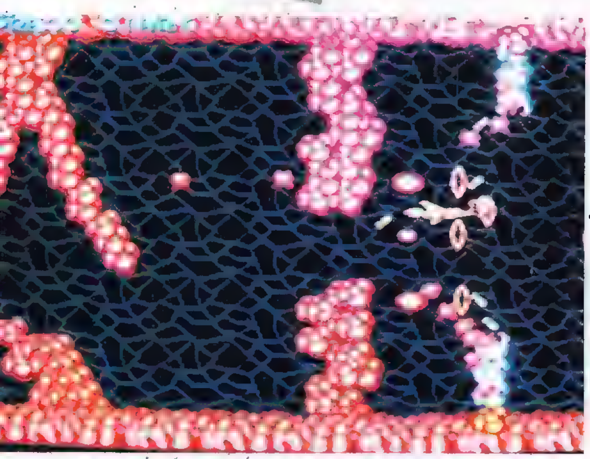
奇数面（1・3・5）は横スクロール、偶数面（2・4・6）は縦スクロールのステージになっている。

1面　細胞

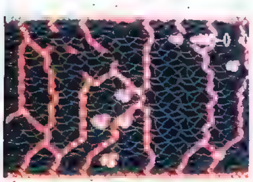
生物の体内のようなステージ。装備を上げること（必ず1速にする）。リップルレーザーで進むことになる。

2周目以降は網状細胞が再生するので注意。

ボスはゴーレムである。



偶数周の難所。触手が壊れないと怖い。



肉だんごの撃ち返し弾に対する安全地帯。

2面 宇宙

隕石が絶えず飛んでくる。途中でリップルをレーザーに替えること。隕石はミサイルを数発当てると当たり判定がなくなる。

やっかいなのはファイヤーガイスト。

ボスはテトラン。

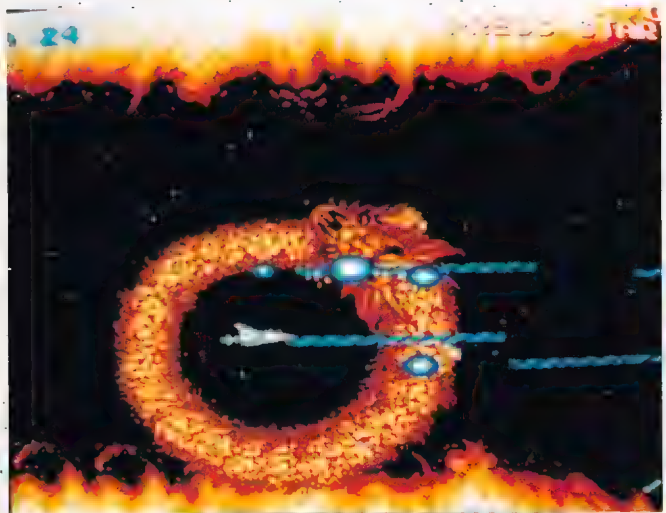


このフォーメーションがベター。

3面 炎

プロミネンス（火炎）が障害となる。出現パターンは1、2、3周目以降とそれぞれ違って、3つパターンがある。

ボスはドラゴン。ミサイルを当てていると、体に当たり判定がなくなる。



ドラゴンに巻かれて倒す。

4面 火山

地上にもハッチがある。流星群には安全地帯がある。

最後は要塞である。電源がはいってから、初めてここにくると必ず青い玉が出てくる。その他の場合はまん中の上のハッチを早めに壊せば、青い玉がでてこない。

5面 横スクロール 空中戦

この面から2速にすること。

隕石に対しては左下が安全地帯（1周目のみ）。とにかくパターンを作るしかない。

ザブIIは自機に向かって集まってくる。ベルベルム編隊は右端でマルチプルを上下に広げて撃つ（1・2周目）。

ボスは空母デス。

6面 最終面

対空砲火（ピンク）があるので注意。クリスタルボムも意外に強い。

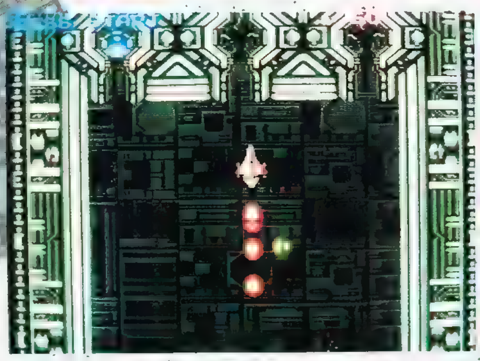
ビッグコアは一番上が安全地帯。

トンネルの先はパネルがはがれてきたりと難しい。ジャンボモアイも出現する。

最終ボスはミサイルがあれば楽勝で倒せる。

ボスの後は高速スクロールの迷路がひかえている。

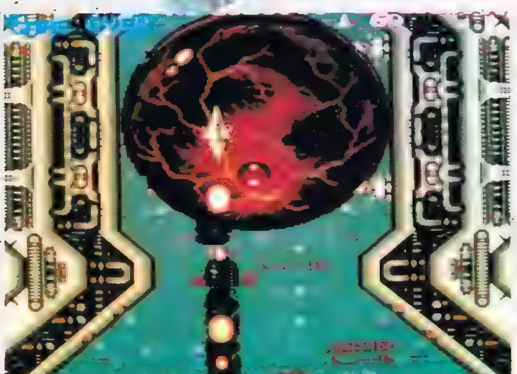
無事に脱出すると、1周クリア。難度は5、6周目くらいまで上がる。ループゲームで、EXTENDはない。



この場所でかせぐのだ。



流星が弾を撃ってくるようになる。



最終ボスもミサイルを当てれば通り抜け可能。



デスはこのように倒す。



撃たないでキャラオーバーを使うパターン。

ハマりの第一関門 3周目5面

サラマンダをやっていたマニアの人が必ずハマったのが「3-5」であった。

ザコ編隊に対してもパターンが必要だった（撃ち返し弾がくるため）。

一番の問題はザブII。普通に撃ったのでは弾を撃ち返されて危険なのだ。そこで、撃たないで、左→右→左→右→左→右とよけるパターンが開発された。

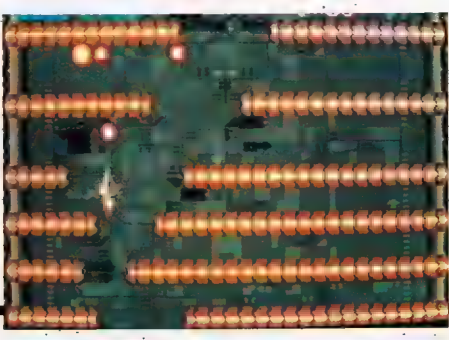
ザブIIを抜けても、ベルベルム編隊が難しかった。これもあとになって、いいパターンが開発された。

4周目以降2面のファイヤーガイストも難しかったが、これもパターン化された。

このように徐々にパターン化されて、1000万点が達成されたのである。究極に難しいパターンシューティングと呼ばれるゆえんである。

かつての編集部員であるSPY大和氏が995万7200点で終わっただというのは、あまりにも有名な話である（えっ、知らない?）。

（じーぷー）



高速スクロール脱出。右上に行け！

読者が選んだ BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 フロントビュー 強制3D
ステージ数 全18面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：ショット

17位

■ 289pts.／㈱セガ・エンタープライゼス 1985年12月10日発売

■ 3Dシューティングの原点ともいえる名作

スペースハリアー

華麗なグラフィックで描かれた、巨大でファンタジックな敵キャラたちが画面狭しと暴れ回る。あたかも、本当に飛行しているような錯覚にとらわれるスピード感。これこそ名作である。



ストーリー

今や凶悪な魔生物たちに占領され、超自然現象にみまわれたドラゴンランドを救うべく、異次元戦士ハリアーがやってきた。

踊り狂う筐体

8方向レバーに1ボタン。レバーは操縦桿のような形をしており、手前に引くとハリアーは上昇し、前に倒すと下降する。ボタンはレバーに1カ所、左右に1カ所ずつの計3つあるが（スタートボタンは除く）、いずれもショットボタンでかなりの連射がきく。

ゲーム内容は3D視点のシューティングで、アイテムの類は一切なし。残機制だが（標準は3人設定）ディップスイッチでゲームスタート後60秒以内なら何人死んでもかまわないモードにも設定できる。

全18ステージで、すべてのステージに名前がついていた。

このゲーム最大の特徴は、画面内のローリングする可動筐体を用いたこと。

その動きはそれまでのゲームではとても考えられないもので、正直「怖い」というのが第一印象だった。事実、ゲームが始まるやいなや、あまりの動きの激しさに筐体を飛び降りた人もいたくらいだ。シートベルトがついたゲームは多分これが最初であろう（実際している人はあまりいなかったようだが…）。

アフターバーナーやギャラクシーフォース、そしてR-360と体感筐体の先駆者的な役割を果たしてきたセガ。そのセガの一連の筐体ものの中でも、スペースハリアーは初めて見た時の衝撃という点では一番凄かったのではないだろうか。



開いた時しか倒せない「トモス」。



幻想的な敵キャラたち。

超スペクタクル・ファンタジー

おそるおそる筐体に乗り、シートベルトをしっかり締めてコイン投入。そしてスタート！…うわー、は、速い！わけがわからん、思うように動かせない。どこに視点をおけばいいのかわからない〜〜〜、あれ、ゲームオーバー。

私の初プレイはこんな感じだった。筐体を降りる時の鼓動の高なりは今でも鮮明に覚えている。その時は、ちょっと自分の手には負えないゲームだな、と思いつつもそれ以上に魅力を感じていたに違いない。でなければ以後このゲームをやりこむはずはなかったからだ。

こうして、ドラゴンランドの魔生物たちとの長い闘いが始まった。

ビンズビーン、ボスラッシュ 感動の嵐だー

どうもノリが本誌のキャッチアップみたいになっているので少々方向を転換しよう。

1面は緑の面、2面は岩の面…といろいろな雰囲気を持つ面が全部で18面あるのだが、その中でも特徴のあるのが4、9、14面のビンズビーン面、5、12面のボーナス面、そし



さあ、大冒険の始まりだ。

て最終面である。
ビンズビーン面は天井が出現し（当たり判定はない）、柱をかいくぐりながらビンズビトンと呼ばれる正20面体の障害物をよけるのが基本。
4、9、14面と順にスピードが上がっていき、14面は画面が暗くなり、特に14面は光り輝く亜光速のビンズビーンをよけなくてはならない。
ビンズビーンの一群は上か下にかたまって出現するので、パターンさえ覚えればビンズビーンでやられることはなくなるが、柱や敵弾にうっかりやられてしまうことが多い。もともと気を抜けないこのゲームの中でも、特に緊張する面だ。
ボーナス面は、平和を愛するドラゴン「ユーライア」に乗って障害物を壊しまくる（何か矛盾があるような…）という面。破壊本能むき出しでプレイしてストレス解消。これで次の面からのプレイにも気合が入るというもの。壊した障害物の数もしっかり表示されるので自己ベストを狙って壊しまくるのもよい。
いい忘れたがユーライアは上下にうねるように動き、上下左右ともに少し慣性がつく（というか反応が鈍い。あれだけ巨大なら当たり前か）。
最終面はボスラッシュ。今では珍しくもないが、私が記憶している限りではボスラッシュという手法（？）を初めて試みたゲームである。ボスが次から次へと攻撃してくる様を見て、そこら辺をのたうちまわって狂喜乱舞するほどのショックを受けた覚えがある。
そしてエンディング。ユーライアに乗って地平線の彼方に去っていくハリアーの姿に、私の頬には二筋の流れが…。

評価不能の思い出ゲーム

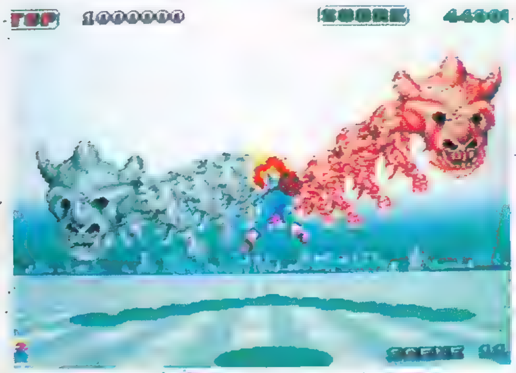
結局このゲームをクリアするのに、私は1年の歳月を費やした。1日5000円以上使ったり、アシュート（14面）、ナチュラ（16面）、ナーク（17面）などがどうしても抜けられなかったり…このゲームには様々な思い出がある。それでも純粋にこのゲームが好きでプレイを続けた。仮にクリアできなかったとしても後悔はしなかっただろう。ハリアーを操作できるだけで十分満足していたから。
くどくなってしまうが、私がゲームを始めた時期と重なっていたこともあって、このゲームを初めて見た時の衝撃は本当に凄かった。木、岩、敵機、弾、スケイラ、ドム…すべてが驚きの対象だった。
最近ゲームを始めた人にとっては、今ゲームセンターに置いてあるゲームがおそらく一番衝撃的なものとなるだろう。
客観的な眼で見たならば、こんなに高い評価を受けるべきゲームはないかもしれない。しかし、独断だといわれようと、このゲームを私のベストゲームの1つに加えたい。

いろんな遊び方紹介

またもや主観に走ってしまったようだ。というわけで再び軌道修正。
このゲームは普通にプレイするのがいいことはもちろんだが、ほかにもいろいろな遊び方がある。
まず、とりあえずクリアを目指す。それができたらノーミスクリアを目指す。まぁ、ここら辺は普通の遊び方の範囲内と言える。
次、弾を撃たずにプレイする。ボスだけはどうしようもないから倒す。基本的にぐるぐる回っていれば弾には当たらない。
そして、弾を撃たないのとは正反対の「稼ぎ」。稼ぐ場所は17面のボス「ウイウイジャンボ」。ここで飛んでくる岩は1コ10万点なので、これを壊しまくる。やり方としては、画面の隅で小さく円を描くように動きながら連射する。岩はよけきれないほど速くなるので死んでしまうが、死ぬと遅くなるのでまた稼ぐ。残0になったらボスを倒す。
今ではあまり残ってないゲームだが、その魅力を少しでも感じてもらえるとうれしい。
（C・LAN）


ちょっと雰囲気の違う機械的な面。


双首龍「ゴダーニ」。


双首骨龍「サルベドン」。


氷河にマンモス。


恐怖のアシュート。


どっかで見たような。名前は「ドム」（そのまんま）。


ナチュラを制する大型母艦「スタンレイ」。ドムが次々と出撃してくる。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
任意横スクロール
ステージ数 全8面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：ショット

18位

■285pts.／㈱セガ・エンタープライゼス 1986年3月20日発売
■誰もが驚愕した最終幕とは…!?

ファンタジーゾーン

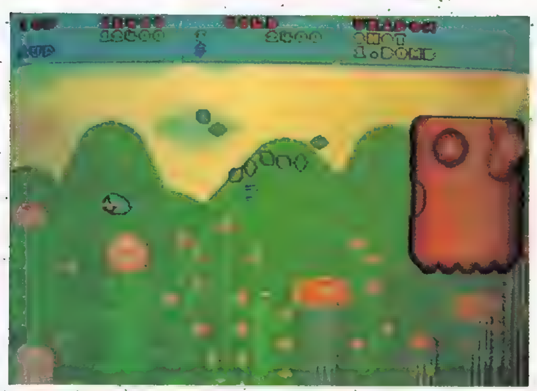
©SEGA

幻想的な世界を見事に描いた美しいグラフィック、他の追随を許さない心地よいサウンド、そして何よりも奇抜な敵の攻撃…。

キャラクターシューティングの最高峰であるこの世界の扉を今一度、開いてみよう。



ファンタジーワールドにいざ出発!!



最終面では後ろに向いてしまうので難しくなる。



ストーリー

その昔、遥か宇宙の彼方にファンタジーゾーンがあった……。

紀元前1422年。惑星間における公式通貨が乱れ、エリダス第9惑星は大恐慌に見舞われた。宇宙協会（スペースギルド）の調査から、何者かがメノン星人を操り外貨を奪い、〝ファンタジーゾーン〟に巨大要塞を建造しているとの情報が入った。

早速オパオパは、ファンタジーゾーンへ向かったのだが……。

夢と希望のシューティングゲーム。あなたは〝ファンタジーゾーン〟で何を発見できるか？

以上がストーリーだ。そしてプロローグへと続く。

昔々、遥か宇宙の彼方…そこにはファンタジーゾーンと呼ばれる空間が存在した。

今、勇敢な宇宙戦士「オパオパ」（プレイヤー）がそこで何が起こっているのか調査するために戦いの旅へと出発した……。

幻想的な8シーン

それでは遊び方を説明していこう。

プレイヤーは8方向コントロールレバーと武器ボタン2個で敵を攻撃する。

全8シーンで構成され、各シーンに浮かんでいる敵前線基地を10個破壊すると親玉が登場、倒すと次のシーンに進めます。

1面から8面までの8惑星は以下の通り。

1面…PLALEAF（緑の惑星）
2面…TABAS（火の惑星）
3面…LA DUNE（砂の惑星）
4面…DOLIMICCA（超惑星）
5面…POLARIA（氷の惑星）
6面…MOCKSTAR（雲の惑星）
7面…POCARIUS（水の惑星）
8面…SALFAR（悪霊の凝縮した星）

ゲーム史上初のSHOP

では、このゲーム最大の特徴「SHOP」について説明しよう。

敵編隊と前線基地、および親玉を破壊すると、画面上にコインが出る。それを取るとプレイヤーの持ち金が増加する（画面上部に表示）。

そして、戦闘シーンの合間に「SHOP」と書かれた風船が現れる。これを取るとパーツショップシーンへ進め、プレイヤーの持ち金内でパーツを購入できる。

各武器（＋アイテム）の特性は以下の通り。なお、武器の下には初期金額を表示した。

☆ウイング（スピード）系

○BIG WINGS（100$）
ちょっと速くなるが、これよりは次のJETのほうがよい。

○JET ENGINE（1000$）
通常はまずこのジェットエンジンでスピードを補う。死んだ時などはまずこれを。

○TURBO ENGINE（1万$）
魔王こと編集部の山河悠理はこれで最終面の最後の1匹を倒したらしい。

○ROCKET ENGINE（10万$）
その速さは画面を飛び出し、リセットがかかってしまうほど。当然ウソだが。まぁ1回は見てもいいかもね。

☆パワーアップ系（SHOT）

○WIDE BEAM（500$）
範囲が広いビームが発射できる。ダライアスのあれだね。

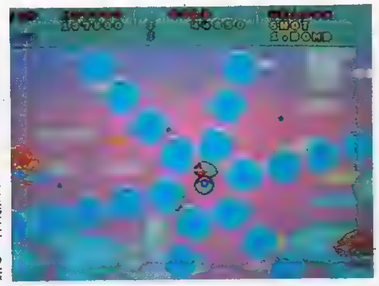
○LASER BEAM（1000$）



ファイヤーボムはこの場所で使えるのだ。



先の周のプレイ優先なら買いおきしよう。



うずのスピードは発狂するほど速くなるぞ。

ボタンを押しっぱなしでレーザービームの発射が可能に。4面で効力を発揮するが、敵の弾が見にくくなるのが欠点。

○7WAY SHOT（5000$）

最強の武器。5面のボーラリア以降からこれがあると非常に楽。オパオパの前7方向に弾を発射できる。

☆ミサイル系

○TWIN BOMB（100$）

ミサイルが2連射できるようになる。復活時には必須！

○FIRE BOMB（2000$）

オパオパの左右に炎が広がる。5面スタートの右側に2つ、平行に並んでいる前線基地があり、そこで使える。

○SMART BOMB（2000$）

今でいう（!?）メガクラッシュ。画面内の敵にダメージを与え、弾を消してくれる。

4面の要塞、クラブンガーに3発使えば撃沈できるのは有名な話。

○HEAVY BOMB（2000$）

オパオパのやや前方の頭上から16トンのおもりが降る。7面、ポカリアスにて垂直に並んでいる前線基地が2つあるのでここで使おう。また、最終面の一番最後の敵で使ってクリアしてもいい。

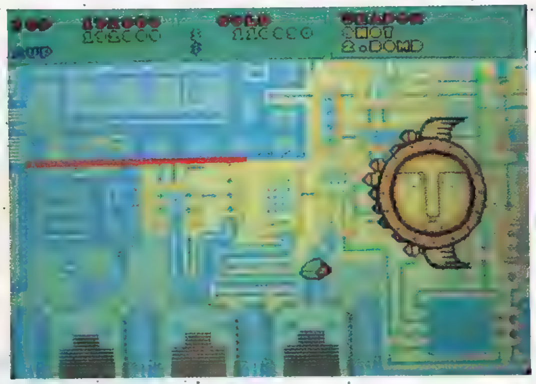
☆OTHER

○EXTRA SHIP（5000$）

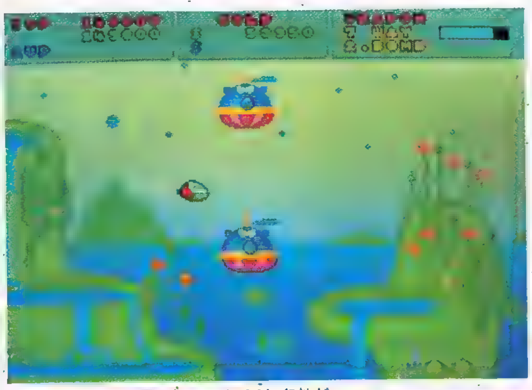
残機が1機増える。

なお、ウイング系以外は買うと値上がりしていくので考えて購入しなければならない。

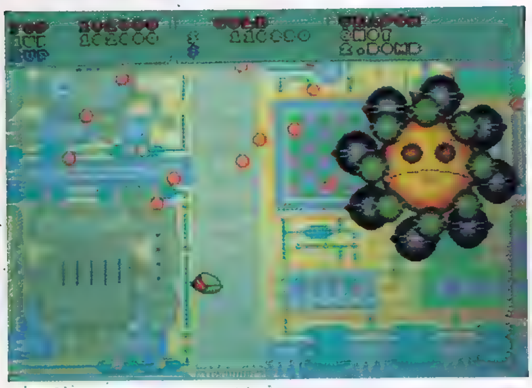
さて、戦闘シーンの合間に「SEL」と書かれた風船も現れるのだが、こちらはパーツセレクトシーンに進め、プレイヤーのすでに所持しているパーツの交換選択が可能。



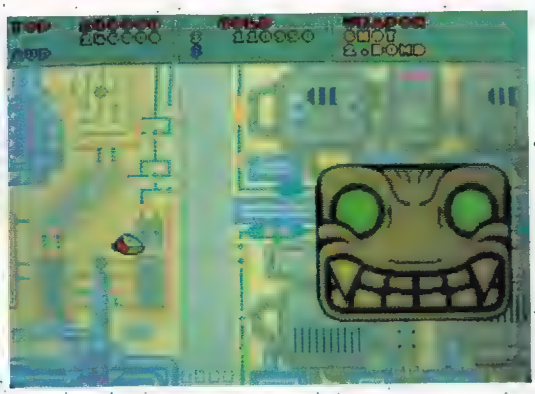
誰かに似て…失礼／こちらが元祖でした。



16トンならこの場所で。7WAYも有効だ。



最終面では弾が速くなる。注意しよう。



一番下でやるのがよい。ボムも当てよう。

スペシャルテクニック大公開!!

では最後に簡単ではあるが、テクニック集を書いて終わりにしよう。

●1面の要塞スタンパロンが体を構成する時にタイミングよく口にボムを2発撃ち込むとダメージを与えられるが、成功率は低い。

●5面の要塞ボッポーズの対策は、まず前列の上から一列おきに4匹を倒して逃げ回っていると弾切れを起こしてそのうち自分に寄ってくるので、一番下で撃ってゼニを拾う。

●6面の要塞ウインクロンの目玉とうずの間には入ることができ、ドット単位の合わせでダメージも与えられる（ベビー、ファイヤー？…）。

●最終ボスの出すパイプが右下まで伸びたらそこにいってレバーをガチャガチャやると残機表示の部分にめり込める。意味はない。

また、ボスに移動する際に画面最上部にいると自機の出す弾が後に出る。意味はない。

またまた、最終面では左側から画面外にボムを発射すると反対側からボムが出て要塞を倒せる。

○最後にオパオパの足出しだが、足を出している状態でレバーをガチャガチャやりながら上にいけばいいのであった。

（水島屋T.J.）



これが自爆パターン。やり方はゲーメスト2号参照。

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横2画面（3画面）サイドビュー
強制横スクロール
ステージ数　7面（全28面中）
操作系　J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：ミサイル

19位

■279pts.／㈱タイトー　1989年9月発売
■難しくなって帰ってきたぞ！

ダライアスII

魚型巨大戦艦／3画面ボディソニック筐体／で話題をよんだ名作「DARIUS」の続編といえばこの「DARIUSII」ゲーム性や音楽はプレイヤーの間で賛否両論あったけど、今、思いおこすとどうであろう…



コイン置きまで出た人気とは…？

昔、ニンジャウォリアーズが発売されようとしていたころ、「ダライアスIIは作らないのか」とのプレイヤーの声が巷で聞かれたものである。そして1989年秋、全てのダライアスファンの期待を背負って「ダライアスII」の登場となる。

表面的に前作と違っていたのが専用2画面筐体だったこと。デリバリー性、コンパクト性、メンテナンス性を追求し、コストパフォーマンス化をはかった結果、発売された形となったそうだ。

そして、後にダライアスIIは前作「ダライアス」と、「ニンジャウォリアーズ」で使用された元祖3画面筐体でもプレイできるようになり、それゆえ、内容にも若干違いが現れた。

さて、人気の高さはどうであっただか？これは見出し通り、プレイするのに20分や30分待ちは当たり前というほどすごいものであった。そのため、プレイの順番で不公平がおこらないように、列を作ってプレイする方式をとっていたゲームセンターもあったほどだ。

これほどの人気を得たのはテトリスの後に出たゲームではダライアスIIがはじめてではないだろうか？

時は流れ、場所は太陽系内に…

ではストーリーを読みながら、ダライアスの「その後」をイメージしてもらうことにしよう。前作でいうところのWゾーン（オトシゴのステージ）からの続き、という設定になっている。

（ダライアス、Wゾーンより）ワープして別の惑星で新天地を築くパターン

ファイナルゾーンWをクリアしたが、すでに惑星ダライアスは死の星と化してしまっていた。そこで2人はワープを繰り返し、どうにか人の居住できそうな惑星にたどりついた。彼らはそこを第2の母星とし、昔のダライアスのような平和な都市を築きあげる事を固く決意するのであった。

（ここよりダライアスIIのストーリー）

〝歴史は繰り返す〟。非常に高度に、洗練された文明にも終わる時がくる。かつて高度な科学力と独自の文明を誇った惑星ダライアスも、ある日、突如として来襲した謎の異星人、「ベルサー」の手により、あっけなく崩壊した。

惑星ダライアスの住人は、ほとんどが死滅した。しかし、その中でプロコとティアットという名の2人の男女がかろうじて脱出に成功し、居住可能な惑星〝オルガ〟を発見した…。

彼らと彼らの子孫は、惑星オルガという新天地のもとで再び高度な文明を築き上げた。プロコとティアットの子孫たちは、かつて祖先が他の惑星で侵略者と戦い、シルバーホークと名づけられた成長するマシンで危機を乗り切ったことを忘れはしなかった。数千年もの間、彼らはいつ来るかもしれぬ侵略者に備え、たぐい稀なる忍耐力をもってシルバーホークを強力に改造し続けていたのだ。

ある時、彼らは怪電波をキャッチした。スーパーコンピュータでの解析の結果、それがかつての惑星ダライアスの仲間の子孫からのSOSであることがつきとめられた。場所は、仲間の子孫らの言葉では、〝太陽系〟と呼ばれる場所だ。彼らは数千年ぶりの新たな戦いへと、2人の戦士を新生シルバーホークへ乗せて送り出すこととなった。

再び戦いは始まったのだ。

ダイナミック横シューティング!!

ゲーム内容の説明に移ろう。まず操作方法。レバーは自機シルバーホークの操作で、ボタンが2つ、Aが前方およびレーザーの発射でBが地上ボム発射を行います。

ステージ進行にともなう難易度アップに対処するため、特定の敵編隊を全滅させると出現するパワーアップアイテムには全5種類あり、それぞれ取って損なものはありません。

―アイテムの数々―

青→アーム。防御性能が上がる。アームをつけていない時に取ると3発、つけている時に取るとそれまでの耐久力に1発分の耐久力が加えられる。

赤→ミサイルがパワーアップする。取るとその時点で1段階上がり、8段階までパワーアップする。

黄→レーザーがパワーアップする。レーザーは敵を貫通し、パワーアップするたびに方向が変わりつつ撃てる本数が多くなる。全6段階。

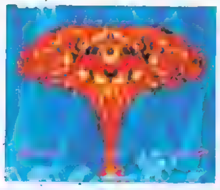
緑→ボムがパワーアップする。自機の下方にパワーアップしていくのが特徴で、高レベルでは地形に沿って流れていく。

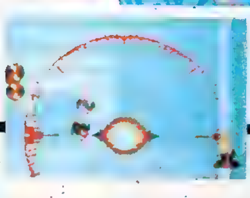
1UP→自機のストックが1機追加される。

核爆弾を忘れてはいけない

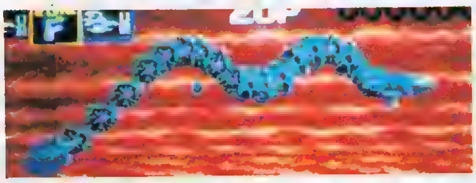
ステージの途中には核トーチカと呼ばれるものが浮遊しているときがある。これをハッチが開いているときに破壊すると画面上の敵キャラを全滅させてくれる。

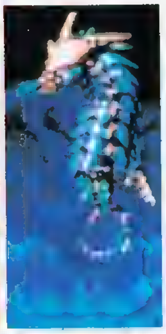
核トーチカには2種類あり、キノコ雲状に煙が上がる地上タイプと爆風が右へ流れていく空中タイプがある。

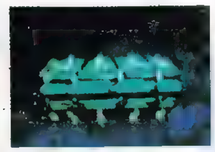


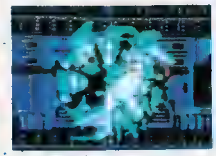




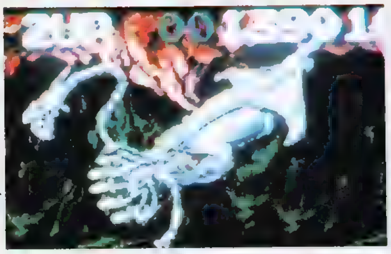


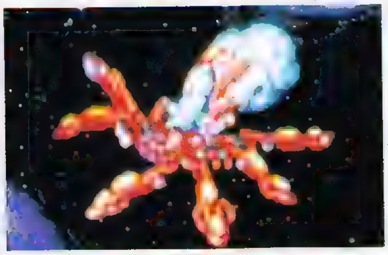


















魚型戦艦パートII

最後にダライアスシリーズの視覚的な魅力の一つである魚型巨大戦艦の紹介で幕を閉じることにしよう。

■太陽ゾーン…ミノカサゴ
弱点は口の中。最初は右から出現し、倒すと左からもう1匹のミノカサゴが出現する。空中核ボムで一挙に殺せます。

■水星ゾーン…アンコウ&ハリセンボン&アジのヒラキ
アンコウの頭を倒した後、腹の中のハリセンボンとアジヒラキを叩く。

■金星ゾーン…ウツボ
トグロを巻き、プレイヤーめがけて突進してくる。

■月ゾーン…カニ
ハサミが壊れると、緑の輪を乱射する2段階の攻撃方法で攻撃してくる。

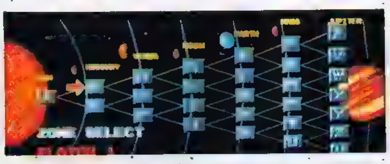
■火星ゾーン…タコ
頭から子ダコ、孫ダコを発射してくる。

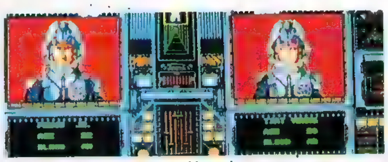
■木星ゾーン…エンゼルフィッシュ
ワイドウェーブ、3～5ウェイで攻撃してくる。

●胎児
分身、拡大をして攻撃してくる。

●シルバービッグ
超強力ビームを放つ。

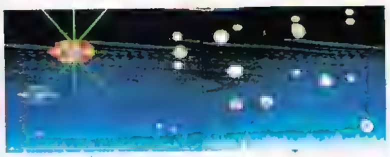
（水島屋T・J）

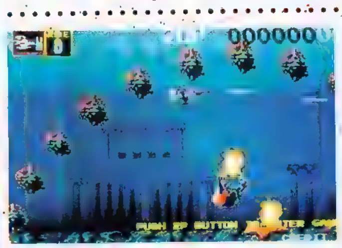

3画面では全景が見られる。

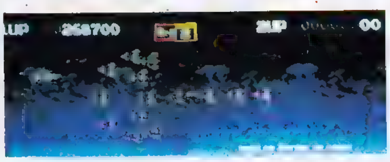

Jr.とヤング、ふけている。


▲ハイパースティング


ザコも撃たないと…すごい数!!

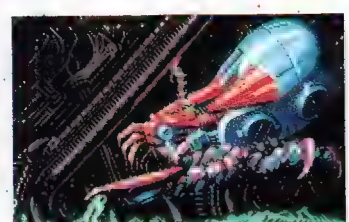

自機はかなり装備が上がっている。


▲ドリオーサム


編隊全滅ボーナスもダライアスならでは。


最強装備！


ミニチュアが美しく描かれてるね。

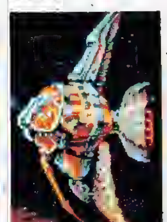

▲グランドオクトパス


▲レッドクラブ


IIIは果たしていつの日にでるのか？


▲マザーホーク


▲バイオストロング


▲リトルストライプ

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 サイド(フロント)ビュー 強制横スクロール st・4のみ3D
ステージ数 全10面（ループ）
操作系 J.S.：8方向移動 B1：パワーアップ B2：ショット B3：ミサイル

20位

265pts. ／コナミ(株) 1989年12月11日発売

シリーズ最強の難度、君はクリアしたか？

グラディウスIII

©KONAMI

発売されるたびに、毎回大きな話題の渦を巻き起こすグラディウスシリーズ。その第3作である。シリーズ中最も難しいという評判の高いグラIII。苦しみ、涙したプレイヤーは数多い。



1面も超難しい

いわずと知れたグラディウスシリーズのパート3。

グラIIIは全10ステージ＋αと1周までの面数がシリーズ最長で、一筋縄ではいかないものばかりであった。

この作品が出展されたときのAMショーは予想通り、黒山の人だかりで1プレイするのに何十分も待たなければならなかった。

このときのバージョンから難度も並ではなく、3面で終わる人が続出した。ちなみにショーバージョンでは、1面が砂丘、2面が泡、3面が植物面であった。また、コナミのブースでは、大画面モニターが設置してあり、グラIIIのデモプレイが見られたが、市販バージョンの3面ボスのビッグコアMK－IIIの撃つ反射レーザーのすき間の幅が、ほぼ自機1機分しかなかったということからも、どれほど難しかったかがわかってもらえるだろう。

では、その各ステージを紹介していこう。

ステージ紹介

テクニカルは全10面＋α、ビギナーは全3面で敵の数、弾が少ない。

STAGE 1
砂丘

上下の砂丘のために自由度が低くやられやすい。2周目1面は地形がちがう。

STAGE 2
泡

前方から巨大な泡が押しよせる。地形も泡。

STAGE 3
火山

この面からグラディウスらしくなる。ボスまで簡単な割にとても長い。その長さは見ているギャラリーはもちろん、プレイしている本人も寝てしまうほど（一部うそ）。

STAGE 4
火山脱出

3面を脱出する面。この面のみ3Dであり、5面へ向けての復活ステージ。敵は1機もいないパワーアップ取り放題と、とてもおいしいところ。

STAGE 5
モアイ

今までのモアイと同じだが、途中で回転する巨大なモアイやら、トーテムポールモアイ、果てには撃つとふくらむモアイを発射するボス、ヴァイフなどがいる。

STAGE 6
触手

地形は沙羅曼蛇の1面に近い。復活する細胞がライバル。実は全面中で一、二を争うほど点が入らないステージである（マイナー）。

STAGE 7
炎

出ました、曲も弾よけも面自体もいろいろな意味で、「熱い」ステージ。撃つと無数にちらばる火山弾を超よけする。私の一番嫌いな、そして一番大好きなステージ（要するにやられなきゃ好きということ）。

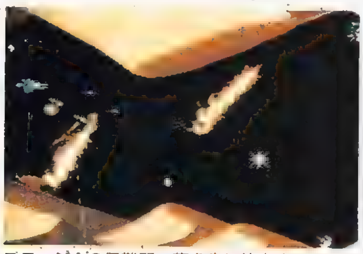
STAGE 8
植物

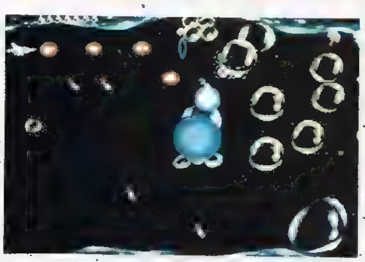
実はあまり知られてないが、グラIIの2面のエイリアンステージに植物がとりついたという設定らしい（よく地形を見るとグラIIの面影がある）。

AMショーより難度が下がったのはうれしい。特にボスは気弱で奥手でシャイな性格になったようだ（？）。

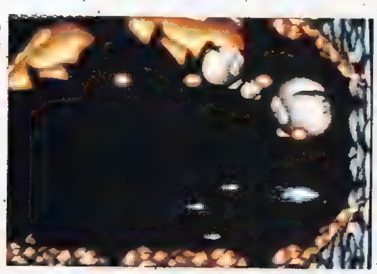
STAGE 9
氷

全国のプレイヤーが長期間はまりまくった、通称テトリス面。ボス前のキューブ地帯が狂っている。ここのパターンはいくつかあるが、いまだに気合でよけなければならない場合もあるらしい。


ステージ1の最難関。龍を先に始末する。


泡。画面中が泡だらけ。


モアイ面。読者アイデアのトーテムモアイ。

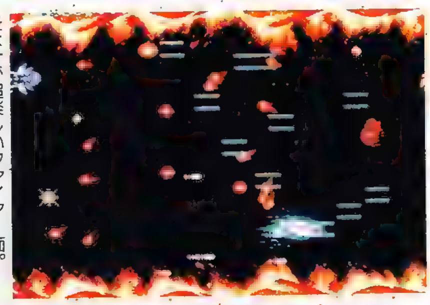

「なんだ、グラIIと一緒じゃない…あっ!!ふくれたぁあ！」



「ここが安地／あ、死んだ（笑）」



拍手を打って神だのみ（?）



炎よけが超楽しいファイアー面。

STAGE 10

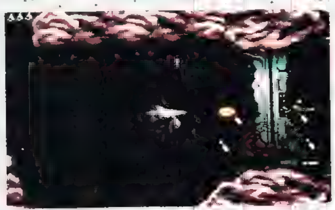
前半

いわゆるボスラッシュ。正確にいうとグラⅡボスラッシュか。当然グラⅡで使えた安地はできない（でも新安地はある）。ボスはダンゴ虫。やり方を知らないとかなり強い。

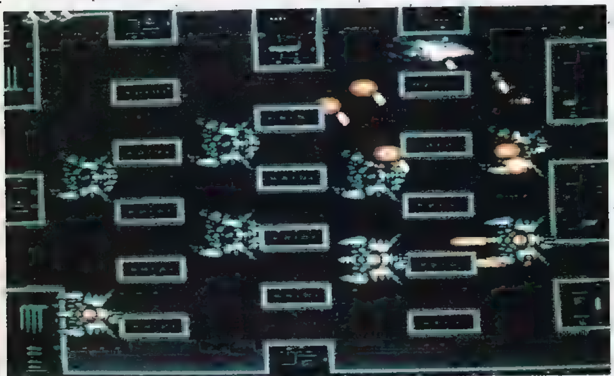
STAGE 10

後半

ついにバクテリアン要塞内部。破壊すると破片を残し行く手を阻む砲台や、グラⅡの赤ガニの小型版がいっぱい出てきたり、灯台レーザーと呼ばれる超ムズな場所などさまざまな仕掛けがある。



ついに最終面。バクテリアンの野望を打ち砕くべく最後の戦いに臨むビックバイパー。



要塞内部第一関門（?）の破片を残すレーザー砲台。



これがAMショーバージョン。今の7面のボスが1面のボスだった。

新ウェポンについて

グラディウスⅡに続いてA～Dの装備（Ⅱより多少組み合わせが変わった）のほか、エディットモードというものがあり、各ゲージの中から選んで自分のビックバイパーをつくることができる。そのうち、Ⅲから登場したものを主にいくつか見てみよう。

——ミサイル系——

○スモールスプレッド

スプレッドボムより少し小さい爆風を起こす。が、斜め後方に弾が出る。使えないったらありゃしない。

○コントロールミサイル

他のミサイルと違い、まっすぐに飛ぶ。発射したあとレバーで上下にコントロールできる。

○アッパーミサイル

ノーマルミサイルの正反対に発射。つまり右上に撃つ。

——ダブル系——

○バーティカル

直線と真上に撃つ。一見、使えないようだが、実は最終面でとても役に立つ。

○フリーウェイ

正面に固定弾1発のほか、レバーを入れた方向に（8方向）1発撃つ。使いこなせれば、やはり最終面で強い。

——レーザー系——

○ツインレーザー

2列に並んだ短いレーザーを発射する。結構使えるが、ファイヤー面では苦戦を強いられるだろう。

○リップルレーザー

グラⅡでおなじみ。だが、グラⅢは2連射でリップルの広がりがかなり大きくなった。ファイヤー面で役立つ。この面だけのために、リップルを使ってるんだという人は多い（リップルが貫通して右はじで炎を分裂させるためによけやすくなる）。

○エナジーレーザー

いわゆる気合弾。ためているときは強いが発射すると、とたんに弱くなる世にも奇妙なレーザー。

——オプション系——

○ノーマルオプション

シリーズ伝統のオプションでこれがないとグラディウスは始まらない。グラⅢは基本的にグラⅡオプション。グラディウスシリーズのオプションは、スピードアップを取るとオプション同士の幅が広がるが、グラⅢでは2速で同等になる。3速にしなければ十分にオプションを振り回せなかったグラⅡに比べ、とても使いやすい。

○スネークオプション

スネークである！超ひねくれている。レバーとは逆の方向に流れるようだが、それプラスアルファの動きまでするから大変。ちなみにバグ利用で、スネークとノーマルを併せ持つこともできる。

○残機オプション

残機数分のオプションを一度に装備できる（ただし4コまで）。当然1機もないとひとつもつかない。復活にイチかバチかで賭けるがよろし。

——シールド系——

○フォースフィールド

グラⅡの3発制から6発制になった。唯一前作に比べ甘くなったところか。こういう変更は大歓迎である。

○フリーシールド

1回パワーアップするごとにシールドを1つ自機の好きなところに付けられる。ただ当たり判定が大きく、すぐハゲてしまうので使えない。

○リデュース

自機が2段階に縮小して豆つぶ並みに小さくなる。超熱弾よけ野郎にはもってこいのパワーアップ。

伝説から神話へ

あまりの難しさのため、もしかしたら1周エンドなのではないかとのウワサも飛びかったが実際はループであった。初心者はいきなり1面で門前払いをくらうという人も…。だが、グラディウスという言葉の魔力か、取りつかれたようにプレイする人もいた。

発売してしばらく、1周クリアは出なかったが、クリアが見えないゲームでも逆に燃えるのがマニアのすごいところ。毎日のように新しい情報が入ってきた。

「～でファイヤー面まで行ってるって」「～が要塞内部まで入ってるそうだ」など頻繁に情報が飛びかった。

ハイスコアの集計も最高3周目5面だった。惜しいのが永久パターンと自機が背景以外無敵になってしまうという2大バグの存在。しかし、このバグがあろうとなかろうと、グラディウスシリーズ伝統の一〇〇〇万点神話がとうとうグラⅢで切れてしまった。お店で営業時間内に一〇〇〇万はムリ。

1周するのに1時間かかったり、やさしいとはいえないビギナーモードだったり、バグが多かったりと問題の多いゲームである。これだけそろうと、普通はつまらないゲームと断を下されてしまうが、グラⅢを1周クリアまたはそれ以上いけるプレイヤーにいわせると、グラⅡと同等、また人によってはグラⅡより好きだというプレイヤーも多い。

なぜか？内容自体はやはり良かったのだ。だが、つめが甘かったのだろう。もっとたっぷり時間をかけて調整すれば、グラⅡをしのぐ作品になりうる要素は十分にあった。それが残念でならない。もし、続編が出るのならもう少しプレイヤーサイドに立って、もっと原点に戻ったつくりを期待したい。さまざまな意味で本当に神話の域に達したゲームだった。（FRS－NO）

読者が選んだ
BEST 30

21位

■256pts.／㈱セガ・エンタープライゼス　1987年7月20日発売
■これをやらずして体感ゲームは語れない!

アフターバーナーII

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　横画面　フロントビュー
　　　　　強制3D
ステージ数　全23面
操作系　操縦桿：8方向移動
　　　　B1：バルカン
　　　　B2：ミサイル

体感ゲームの中では、グラフィックの迫力、臨場感たっぷりのサウンドで他を大きくひきはなした。ゲームとしての完成度も極めて高く、スピード感あふれるドッグファイトゲームとなった。いまだあの興奮はさめない!



デモ中にコマンドを入れるとこれがでる。



こんな熱い体感ゲームがあっただろうか!?

スピード感はたっぷりあり、360度、自機がぐるっとまわる。

前からくる敵機、後ろからくる敵機、そして岩壁に気をつけて地上物を撃ちまくるなど、変化にとんだ攻撃をいろいろと味わうことができるシューティングゲーム。それも体感ゲーム。たまらない!

ただ攻撃するだけではない。演出もなかなかいい。出撃は空母から。数ステージおきに補給するが、それにも空中給油あり、地上給油ありと、つかの間の休息も目を休ませないぐらい。

エンディングは無事に帰艦した英雄を、空母の乗員がいっせいに迎える。この喜びはクリアーしなければ味わえない。君はもうこの喜びを味わったか!?

まさにコックピット

自分が乗り込むのは戦闘機。そこから想像できる通り操縦桿にスロットルレバーという、もの。

ボタンはバルカン砲のものと、ミサイル発射ボタンを装備。戦闘機としては異例の100発ものミサイルと無制限のバルカン砲を有する。

全23面休むヒマなし

「II」は全部で23面。23面ではただ着艦するシーンだけだから、実際には22面といっていいだろう。

そのうち8、17面はボーナステージ。ひたすら地上をバリバリ撃って稼ぐ。

ゲームスタートして1〜4



4面。グワッとよける。先制攻撃は大事よ。



5面。地上給油。おや、右下にハングオン?



3面。編隊のミサイルが連発で!

面まで空中戦。途中3面の頭で空中給油をする。
5面では戦闘はなく、地上での補給だけ行う。
6、7面とまた空中戦をし、8面はボーナスステージ。9～12面が空中戦。途中9、11面の頭で空中給油をする。
13面で再び地上へ。この面もまた戦闘はなく、しばし休息。そして出撃。
14～16面も空中戦。途中16面の頭で空中給油をする。
17面は2回目のボーナスステージ。バリバリ稼ぐ。
18～22面は最後の戦い。途中19、21面の頭で空中給油。
そして着艦のみの23面へ。

熱くさせたコマンドの存在

このゲームをマニアックにしたのがコマンドの出現だろう。
スロットルとレバー、ボタンの組み合わせでできるコマンド。3、5、9、11面でのミサイル補充で100発になる。
また、11、21面の空中給油中にコマンドを入力することで5000万点、2億5000万点というとんでもない点数が入るものもあった。
結果的に、点数集計でなくHIT数集計になったので、ミサイル1発で2HITとなることから、ミサイルのコマンドがよく話題になっていた。

激烈HIT数争い

このゲームにおけるハイスコア争いは、1年以上にもおよぶものになり、ごく最近まで更新され続けていた。
結局のところ、HIT1600をオーバーというところまでいった。ほとんど究極。
これだけ話題のあったゲームだけあって、ウソスコアも続出。ゲーメストも含め各ゲームセンターのハイスコア担当の方のご苦労は絶えなかったはずである。

「I」は存在したか

「II」というくらいだから、当然「I」があってもおかしくはないはずだ。
まずこの問題に気づくところといえば、デモ画面にでてくる、「I」をミサイルで破壊し、「II」がでてくるというシーンを思い出してほしい。
このことからも納得できるように、「I」はやはり存在したと考えるのが普通である。

私は見た!!

このゲームは、大型筐体ものということもあって、発売後すぐどこでも見られるものではなかった。そんなわけで「I」が出ていたとしても見た人は少なかったはずだ。
実際、いろいろと人に聞いてみると、「I」を見た人は少なく、私自身も運よく見つけたものの、クリアするところまではいかなかった。このゲームがムチャクチャ難しかったということもあるのだが…。
とりあえず私も見ているし、信頼のおけるプレイヤーからの情報もあったし、存在したことは確かである。
では、その「アフターバーナーI」はどんなゲームだったかというと、ステージ数は「II」よりも少ない18ステージからなっていた。
点数表示などは「II」のようにインフレ状況にはなっていなかった。話によると、スクロールで点数が入らず撃ちおとした点数のみとか、スクロールで点数は入るもののすごくゆっくりであったりとか、いくつかバージョンがあったようである。
なんといっても大きな違いといえば、スロットルレバーがなかったということ。いろいろある「I」と「II」の違いの中で、これほどはっきり区別できるところはないだろう。
スロットルがない分、操作だけに専念できるわけだが、前方からの攻撃（編隊で突っ込んでくる敵たち）がきびしいと、「II」ではLOWにして相対速度を下げ、先制攻撃ができるところを、通常と同じ戦闘速度で向かっていくわけだから、よけまくるしかないということになる。
これによって攻略法は、大きく変わってしまうことになり、ゲームの性質も変わってしまうのである。
当時「I」をやっていた人に聞くと、「あの熱いよけが」という言葉が返ってくる。
今でも「I」が残っているところがあるらしいので、探してみてはいかがでしょう。
（ずるずる）


13面。入ってすぐ。こんな状態で地上に降りられるのか！


6面。ズガガーン！雲上で死す。


14面。フッとよける。でもすぐ次の攻撃が。


ボーナス面の8面。死んでしまうと、天から自機が現れる。



21面。おわーっと危ねえ！空中給油させろ！



MISSION COMPLETE!

読者が選んだ

BEST 30

22位 イシターの復活

■ 239pts.／㈱ナムコ　1986年7月8日発売

■ 呪文を駆使して塔を脱出せよ!

THE RETURN OF ISHTAR

ジャンル　アクションロールプレイングゲーム
画面構成　横画面
　　　　　任意8方向スクロール
ステージ数　全128面
操作系　J.S.：8方向移動
　　　　B1：呪文のセレクト
　　　　B2：呪文の使用

ゲーム界初のパスワード機能を備え、「ドルアーガの塔」の続編として登場した。ゲーム内容の理解には時間がかかったが、一度やりだすと底知れぬ世界に…



本格的RPG

「イシターの復活」は業務用ゲーム機では初めてのパーソナル・パスワード機能を備えた、本格的なロールプレインダゲームです。

ロールプレイングゲームでは、キャラクター（このゲームではカイとギル）の成長…つまり、生命力や武力・魔法などのUPがメインとなります。自分の分身であるキャラクターにゲームの世界の中で冒険をくり返させ、経験を積ませ、一人前に育てあげて最終目的を果たす、といったタイプのものです。

当然、人間が成長していくのと同様に、キャラクターを成長させるのにも時間がかかります。

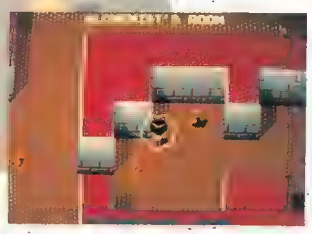
通常のゲームのように短時間で終わるものではなく、何日も何ヵ月も研究と忍耐を重ね、やっと目的が達成できるように設定されています。

そのたびにゲームを最初からやり直していたのでは、時間ばかりかかってしまいます。

そこで登場するのがパーソナル機能で、前回までの成長の記録とパスワードに置きかえ、入力することにより前回終了時からゲームを続けることができます。



ギルが動かせるのはみんな知ってるよね。



ドラゴンズレアというゲームのパロディだ。

ストーリー

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスターたちや、あらゆる種類のワナだった。

しかしギルは、数々の危険を持ち前の勇気で突破していった。

そんな姿を見た女神イシターは、ギルにドルアーガを倒すための色々な力を与えた。

そしてギルはブルー・クリスタル・ロッドの輝きでドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じてしまったのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿に戻ることができた。

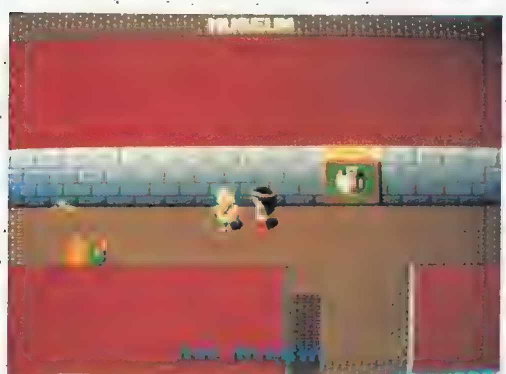
しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃墟へと化してしまい、出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人だった龍のクォックスは、ドルアーガの呪縛が解けたおかげで自分のすみかに帰っていった。だが、その他のモンスターたちは、コントロールされていた力を失ってより狂暴になり、あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ、世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。

世界を救うためにカイとギルは、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを、何としても塔から持ち出さなければならない。

世界は「イシターの復活」を心待ちにしている。



イシターの作者はゼビウスの作者なのだ。

プレイ方法

基本的には2人でやるゲームですが、1人でも十分遊ぶことができます。

前作「ドルアーガの塔」でドルアーガを倒した塔の最上界よりスタートし、128ある部屋をめぐって塔を脱出すればゲームは終了です（全部の部屋を回らなくても、脱出は可能です）。

各面は異なった部屋の名称で表されています。そして、部屋から部屋への移動は、鍵を拾い特定の扉にカイとギルがいくことにより行われます。

ギルは右レバーで操作し、敵モンスターに接近させると自動的に剣を抜きますが、通常、敵と交わるたびに体力が



クォックスの住家。腹には判定がないが…。



ここは㋣屋ではありません。…失礼。



意味のないフィーチャーも数多く見られた。



同じ要領で他にも取れる鍵はいろいろあるぞ。



深谷氏に感謝の念を捧げます。



1コインはここが限界。重要な面であった。

ちていき、体力が0になると死んでしまいます。

カイは左レバーと2つのボタンで操作します。右のボタンを押したままレバーを上下左右に動かすことにより、数々の呪文を選択し、左のボタンを押すことによりその呪文を用いることができます。

カイは通常、直接敵モンスターに触れると一瞬にして死んでしまいます。

カイとギルのどちらか1人でも死んでしまうとゲームオーバーになります。

各ゲーム終了時に表示されるパスワードをもれなく記録しておき、次回ゲームを始める時に最終パスワードを入力することにより、日本全国どこででも前回の続きができます。

なお、このゲームには得点というものがありません。カイとギルの成長および行った部屋数・レベルがプレイヤーのステイタスであり、より強いキャラクターに育て上げるための意欲を誘うものなのです。

今だから公開 ㊙テクニック

ところで、結局誰も知ることができなかった唯一の呪文の効力、「FIRST AID」。私の知る限り、「退化の度合いを弱める」という効果があるらしいのです。単にMPを減らすだけのトラップの呪文ではないかともいわれていましたが…。

では、書ける限り、このゲームのテクニックなどを紹介しましょう。

●DRAGON'S LAIR(77)の青の鍵はクォックスの下にありますが、スリープをかけたあとにクォックスをロッドで殴ると2度と起きなくなります。

●ENTRANT HALL(127)でデュオ・ディメンジョンを使うと青の鍵を取ったことになるのは有名ですが、これは敵キャラのデータがすべていったんクリアされてからリセットされるからで、一瞬全滅したことになるからです。

●UNDER THE MOAT(124)の壁の中にある赤の鍵を取って赤の扉に入ると、THIRO CELL(113)の壁の中にハマッてしまいます。

●落とし穴、はしご、遠藤氏殴りでクリアする時にタイム・ストップ、サンダーボルト、ビッグ・バーンの効力中だと進んだ先の面でその呪文が永久にかかったままになります。

●COMMON ROOM(121)は鍵の色と、ある場所によって行き先が決まっています。以下にWAITING ROOM(122)へ行く可能性の高いものを書きます。

左から2、4、5、7、8番目の赤の鍵。左から1、5、6、7番目の青の鍵。左から3番目の緑の鍵。

●カイは座標指定を必要とする呪文(ブレス、ヒート・ボディ、サンダー・ボルト、ビッグ・バーン以外のアタック呪文と、プロテクション、スモーク・スクリーン、ライト・マーク)は同時に4つ出ている時はまったく呪文が使えません。つまり消すことができない呪文を4つ使ってしまうと(プロテクションとライト・マークを計4つ)、それ以後その面では全く呪文を使えません。

というわけでイシターの復活その後、のフォローをしてみました。(水島屋T。J。)



そして物語はいよいよ佳境に入る…!!

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル アクションゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
任意横スクロール
ステージ数 全32面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：アタック
B2：ジャンプ

23位

■234pts.／㈱ナムコ 1988年５月20日発売

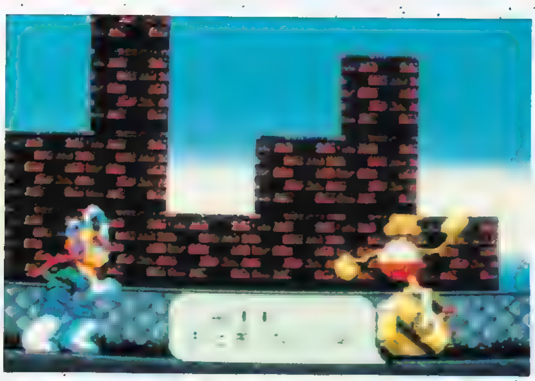
■爆田博士の野望を打ち砕け!!

ベラボーマン

©㈱ナムコ

１度ならず何度クリアしても、その度にいろいろな遊びができるゲーム。隠しメッセージもあり、１粒で100倍ぐらい遊べるのはベラボーマンしかない。こんなアクションゲームは今までなかった。地上最強のゲームだ。


ブロンズ像にされたベラボーマン(うそ)。


職務怠慢なベラボーであった。しくしく。


弁慶の泣き所にヘッドバーット。うりゃ。



「一番面白いアクションゲームは、何だ」と聞かれたら、私は間違いなくこの「超絶倫人ベラボーマン」を選ぶだろう。

重要そうで重要じゃないストーリー、簡単な操作、魅力的なキャラクターが、その理由だ。

あのころはよかったと思わせるこのゲーム。ゲームの魅力を解剖していこう。

ストーリー

世界征服をたくらむ爆田博士。その野望を阻止するためサラリーマン中村は、アルファ遊星人にもらった変身物質を手に、ベラボーマンに変身するのであった。

基本操作ベラボースイッチがゲームを変える

ベラボーマンを操作するのは、１つのレバーと２つのボタンだ。しかし、この２つのボタンは、普通のボタンではない。ベラボースイッチ（正式名称・タッチレスポンススイッチ）と呼ばれるもので、ボタンをたたく強さにより、ベラボーマンのリアクションが変わるのである。

基本的には、ボタンは攻撃とジャンプなのだが、それぞれたたく強さにより、大・中・小の３段階のジャンプや攻撃ができるのだ。

ベラボーマンの攻撃技は４種類。しゃがんで（レバーの方向は下）攻撃すると頭突き。首がびよ～んとのびる。

立ったままで（レバーはニュートラル）攻撃するとパンチ。腕がぼよ～んとのびる。

立ったままでもレバーは上で、キック。足がズバーッとのびる。

ジャンプ中に攻撃でジャンプキックとなる。

それぞれの攻撃は、やはりたたく強さにより、首、腕、足ののびが違うぞ。

ワンポイントテクニック

ジャドージャンプ！ これだ。どういうふうにジャドーなのかわからないが、ジャンプする高さをのばす技だ。

やり方は、大ジャンプをしたら、すぐさま小キックを連続でする。すると、かなりの高さまでジャンプすることができる。これを使うことにより、普通の大ジャンプで登れないところでも登れるようになるぞ。

ステージ構成 ３種類のステージを駆け抜けろ

ステージ構成は、大きくわけて３種類ある。町内、海底、忍者屋敷だ。それぞれ説明しよう。

町内

町内といっても、商店街や路地を行くのではない。背景が、工場や住宅地というだけ。障害物は、土管や、建物、電話ボックスなどである。

町の雰囲気はいかにも昭和40年代。ナショナルの看板があったり、太陽の塔が見えたり、赤丸ポストがあったりと、すごく懐かしい感じがする。

海底

ベラボーマンは、シーベラボーに変身し、海底を進む。シーベラボーは、攻撃方法が違い、ミサイルを発射することができる。横にまっすぐ飛ぶミサイルと、放物線状に落下するミサイル、２種類の攻撃で進むのだ。



盆おどりのポーズだ。踊らにゃソンソン。



フマキラーの看板。知っていると年がバレル。

海底面は強制スクロール、障害物に引っかかったときと、ボスとの対決のときのみ、画面がストップする。

忍者屋敷

ベラボーマンは忍者屋敷でも戦うぞ。忍者屋敷というだけあって、さすがにカラクリが多い。落とし穴があったり、要石がたくさんあったりと、ダメージを受けやすいぞ。

さっそうとゲーム開始!

ベラボーマンは、ある一定の体力を持っている。ベラボーマンの体力がなくなると、ゲームオーバーだ。

敵をやっつけると「福」マークを残す（残さない敵もいるぞ）。同じ「福」マークでも、やっつけた敵によって1コ分、2コ分など価値（?）が違い。10コ分集めると、福引男が現れて、アイテムがもらえる。面クリア時に福引した回数分だけオニギリがもらえるぞ。オニギリはもちろん体力回復だ。

面クリアは、ある一定距離進み、ある地点に到着すればいいだけ。ボスがいる面もあれば、いない面もあるぞ。

ベラボーマンを助ける数々のアイテム

アイテムは、定位置にあるものと、福引男にもらえるものがあり、アイテムは一定時間で消えてしまう。アイテムを紹介していこう。

○貫通拳…げんこつマークのアイテム。普通の攻撃の5発分のパワーがあり、たいていの敵を1発で倒してしまう。耐久力のある敵には、たくさんダメージを与えることができるのだ。

○波動弾…ベラボーマンの飛び道具。10発撃つことができ、貫通拳と同じぐらいの威力がある。しかし、福引男に使ってしまうと、使えなくなってしまうぞ。

○新幹線…これをとると、ゴールまで飛ぶことができるぞ。しかし、ボスのいる面だと、ボスをやっつけないとクリアできない。取ってはダメな面もあるぞ。ボスと戦っている途中に取ると、無敵になるのも忘れてはいけないぞ。

○無敵…ドリンクマークのアイテム。20秒だけ無敵になり、敵の攻撃をうけつけなくなる。

○オニギリ…体力が3目盛アップ。

○ラーメン…体力が8目盛アップ。

○スシ…体力がかなりアップ。

○スカ…点数が入るだけ。

ベラボーマンよもやま話

私がベラボーマンをやり始めたのは、ベラボーマンが出てからかなりたってからだった。ゲームをやっていなかったころは、友人にベラボーマンをさせてよろこんでいたものだ。

やり始めると、ベラボーマンの魅力にひかれ、どんどんプレイするようになっていく。

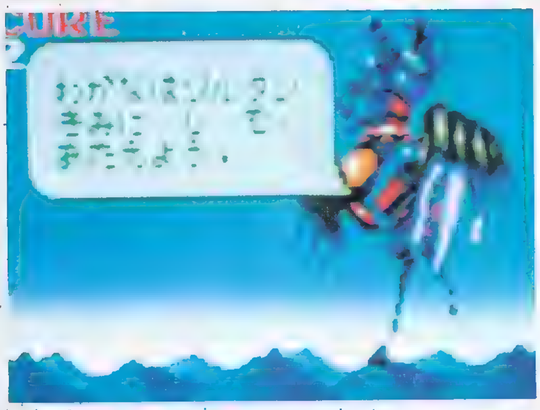
ベラボーマン最初の難関は18面。ブラックベラボーと、ゾルダンがいっしょに攻撃してくる面だ。初めてこの面にきたときは、あえなくゲームオーバー。3回ぐらいくり返しやり、パターンをつくったら、もう完璧になった。

2回目の壁は24面だった。この面はトーテムポールだらけで、時間がかかる。すぐに初号が出てしまうのだ。この面は、スピードが要求されたのだ。

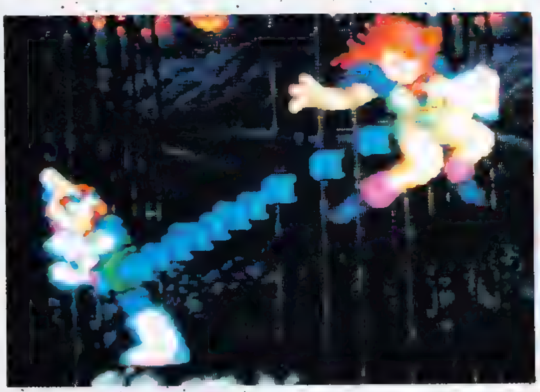
ここからはトントン拍子で最終面（もちろんボスラッシュ複合面で苦労したよ）。なんとか爆田博士を倒したら、新たな遊びが待っていた。なんと、福引男を殴りまくり、アイテムをもらわずにクリアを目指したのだ。苦労はしたものの野望は達成。

普通の遊びだけじゃなく、少し違った遊び方もできるゲーム。ベラボーマンは最高だね。

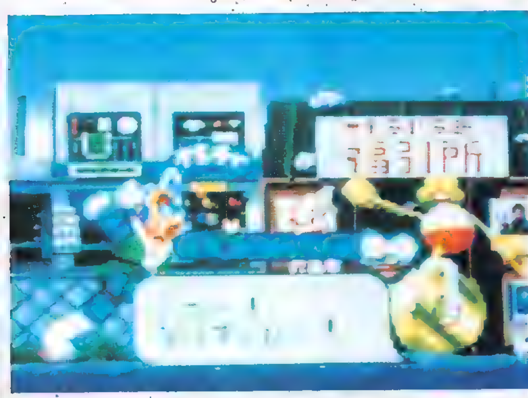
（からっき）



口だけは達者。それにしても変な格好してる。



男尊女卑キーック。



どついたるねん。おまえなんか、こーだ。



こわ～い、逃げろー。そっちは行き止まり。



土下座するからゆるして～。首がのびてる。

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面 サイドビュー
強制横スクロール
ステージ数 全10面
操作系 J.S.：8方向移動
B1：ショット
B2：特殊兵器

24位

■216pts.／㈱カプコン 1989年8月24日発売

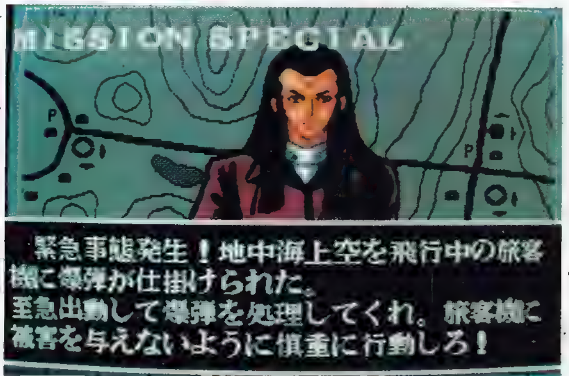
■買い物すんだか?じゃあ、いくぜ!!

エリア88

©DAIPRO ©CAPCOM

少年ビッグコミックに連載されていた新谷かおる原作の人気マンガを、カプコンがCPシステムでゲーム化。

ゲームでは、F-20、F-14、A-10のうち1機を選び全10面を戦う。連射装置付きの台は一見の価値あり。



原作ではこういう本人も、その旅客機の中だったんですよね。


そのゲーム画面がこれ。時間内に爆弾を撤去しなければならない。

あのエリア88がアーケード版で登場!

人気マンガのエリア88がゲーム化されると知ったのはファミコン雑誌でだった。

当然、その手の本に書かれているのだから家庭用かと思っていたら、どうやらアーケード版らしい。それから実物を見るのにそう時間はかからなかった。地元のお店にロケテストで早く入荷したからだ。出来は期待を裏切らないものだった。



ミッション・プロジェクト4を壊滅せよ!

プレイヤー3人(3機)の中から1人を選んでプレイする。

●F-20タイガーシャーク
パイロット＝風間真

本編の主人公。親友の神崎悟の裏切りにより外人部隊と契約させられてしまう。原作では何機種か乗りかえたが、ゲームではF-20に乗る。

押しっぱなしのオート連射が他の2人より速く、ショットスピードも速い。個人的には一番使える機体だと思う。

●F-14トムキャット
パイロット＝ミッキー・サイモン

エリア88のNo.2パイロット。原作での彼の最期は涙なしには見られない。物語の大半、乗機はF-14だった。何度か大破したがその度に買いかえた。

連射スピードはF-20には劣るが、ショットの幅は3機中最も大きい。一般的に使えるといわれるキャラ。



エリア88のエースパイロットの3人。これにサキのクフィールが加われば完璧さっ！(?)

●A-10Aサンダーボルト パイロット＝グレッグ・ゲイツ

いつもは冗談を言ったり酒ばかり飲んでいるが、その戦闘力はシン、ミッキーにも負けない。強さの中にも優しさを秘めた男。原作でも最終決戦を生きのびながら、運命のいたずらで命を落とす。

A-10の特徴は右下にもショットが撃てる点だろう。しかし、ショットパワーは最低。レベルマックスになっても攻撃力は低い。

プレイヤーは敵機を落とすと通常点のほかに、賞金を得ることができる。この金で、

各面の初めに武器商人のマッコイじいさんから特殊武器やシールドなどを買うことができる。

特殊武器は、誘導弾、ワイドショットなどいろいろあるが、ここだけの話、みんな役に立たない(笑)。この中で役に立つのはスーパーシェルⅡくらい。ラスボスに使うと、速攻でクリアできる。



モビちゃんを取ったところ。



ボーナス面終了時のデモ。

特殊武器とは逆に使えるのが、シールドとエネルギータンク。苦手な面がでたらこのふたつを装備すれば楽にクリアできる。

ステージ構成

全10面（ミッションスペシャルを入れると11面）

STAGE 1
油田基地

出てくる敵はヘリコプターと戦車のみ。赤い戦車or編隊を倒すとPOWカプセルが出現する。ちなみに地面に当り判定はない。ボスには安地がある。

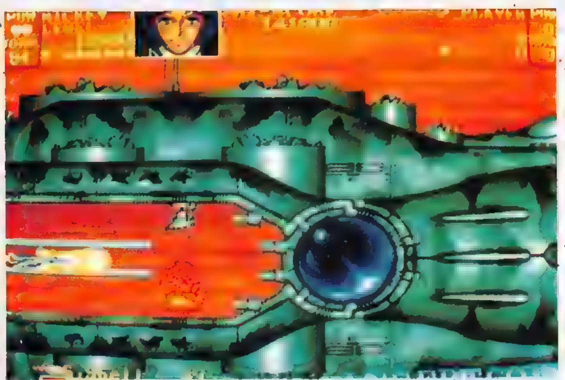
STAGE 2
雷雲

雷雲の中での空中戦。中型機と後方から来る編隊。後方編隊との激突さえ気をつければ難しくない。

STAGE 3
森林要塞

前半が森林での、後半が要塞での戦い。前半はフォージャーと機雷が敵。特に機雷は森林に隠れていて見にくいので、ぶつかることもしばしば。

要塞はレーザー砲台がライバル。この要塞を倒さないと右でスクロールが左へ変わり、再攻撃になる。右はじにゲージマックスの弥七あり。


ラストステージの空中要塞。永パ可能な場所だ。


地下洞窟のステージのボス。ナパーム弾に気をつけろ!


夕日の中、3機の戦闘機のランデブー飛行。


ついにラストステージクリア。原作と違った結末だ。

STAGE 4
砂漠

ゲーム中でもかなり原作の色が濃いステージ。砂漠からレーダーだけ頭を出しているが、ここの上を通過するとミサイルが発射される。原作ではシンもミッキーもこのミサイルに撃墜されてしまう。

ボスは地上空母。エリア88前半最大の敵だったが、ゲームではただのザコであった。

STAGE 5
渓谷

全体を通して高い山が出現するが上半分は壊せる。ちなみにこれを全部破壊すると最後でストライダーモビちゃんが出現。

STAGE 6
洞窟

装備ケチリパターンだと、ここらへんから難しい。岩肌に当たるとダメージをくらうからだ。ボスを逃がすと巨大ミサイルが発射されるのを知ってたかな?

STAGE 7
上昇

前半はステージ1に似ている。途中から高速スクロールし、高度1万mまで上昇するのだが、またここの音楽が非常にいい。上昇後は中型機のラッシュ。ボスまで中型機を護衛につけている。

STAGE 8
海上

上空から一転、海上での戦い。海には高速ボートや、巨大潜水艦などが待ちうける。

STAGE 9
兵器工場

今までのボスラッシュ的要素のある面。巨大な戦車に始まり、ボスに至るまで気が抜けない。

STAGE 10
プロジェクト4巨大空中要塞

敵巨大要塞との戦い。こいつを破壊してプロジェクト4の野望を阻止せよ!

まだの人はぜひ見るべし!

とにかく、原作がいい。ゲームはやったけど話は知らないという人は古本屋へ行くなり、友達に借りるなりしてでも読んでほしい。期待を裏切らない内容だぞ。このゲームは後にU.S.ネイビーの母体になるが、システムがしっかりしていたからできたのだろう。パートⅡを出してほしいゲームのうちのひとつだ。



複数のパターンがあるモビ文字。

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル　シューティングゲーム
画面構成　縦画面　トップビュー
　　　　　強制縦スクロール
ステージ数　全8面（2周目あり）
操作系　J.S.：8方向移動
　　　　B1：ショット
　　　　B2：スピードチェンジ

25位

■212pts.／アイレム㈱　1988年11月発売
■妥協を許さぬマニア好みのシューティング

イメージファイト

'89年の冬、旋風を巻き起こしたマニアシューティングのイメージファイト。考え尽くされた敵の配置とち密なゲーム性は、マニアの挑戦意欲をかきたてるには最高のゲームだったといえよう。



STORY

20××年、わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てなき競争が続く中、突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。

事態の収拾を急ぐべく、最新型戦闘機"OF-1"が用意された。パイロット訓練は完璧ではないものの、一刻の猶予も許されない。訓練飛行をクリアした者はただちに、宇宙へと飛び立っていった。

☆独特のパワーUPシステム

R-TYPEの企画者が作ったといわれるだけあって、とても自機のシステムが工夫されています。まさに、ゲームは自分のできることが一番重要だと思わせてくれるのです。

イメージファイトで一番重要な自機のアイデアはポッドです。ポッドを使いこなすのが、この作品のゲーム性となっています。くわしく説明していきます。

○ポッド…逃げながら撃てるオプション

ゲームのマップ上に設置されたパウボックスの中からポッドが出現します。ポッドは出現すると一定時間おきに赤・青と色が変わります。出現直後に赤が出るか青が出るかは決まっていず、このことがゲームの奥の深さを増しています

ポッドを取ると、自機の左にポッドが1つ付きます。もう1つ取ると右に、さらに1つ取ると後ろに付き、最大3つのポッドを自機に付けることができます。

ポッドは、赤ポッドと青ポッドがあります。赤ポッドはレバーを入れた反対方向に向き、いろいろな方向に弾を撃てるようになります。ポッドは16方向に向きます。

青ポッドは常に正面（上）を向いています。レバーを入れなくても常に上に撃てるという利点があります。

◎特殊攻撃パーツについて

ポッドのほかに、自機の前に付けてバリア代わりにもなるヘッドパーツがあります。それぞれのパーツを紹介しましょう。

Vバルカン…前方にVの字に弾を発射する。比較的使いやすい武器。

リングレーザー…リング状の弾が広がりながら前方に飛んでいく。広い所、1～2、5、6～8ステージにとても大きな威力を発揮する。使用頻度は多い。

ドリルレーザー…前方に強力なレーザーを発射する。威力だけは強い。

サイド…左右に弾が出る。最も利用価値のないパーツ。

サーチレーザー…敵を確認すると直角に曲がり、破壊するレーザーを出す。狭い所、3～4、8ステージに絶大な威力を発揮する。リングレーザーと共に最も使えるヘッドパーツの1つ。

反射ボール…壁に当たるとはね返る弾を前方2方向に発射する。威力はあまりない。

サーチミサイル…ターゲットを追尾する誘導ミサイルを連射する。8ステージではサーチレーザーの代わりとして無敵の強さを発揮する。

7ウェイバルカン…前方広範囲をカバーする7WAY砲。連射はできないが、いん石に対しても意外に強い。

バリア…3、8ステージに出現する。3ステージは使えないが、8ステージではバリアを張ったままボスに体当たりするという技が使える。

○スピード変速ボタン…ありそうでなかったアイテム

イメージファイトのもう1つの大きな特長に、変速ボタンがあります。ボタンを押すことによって、リアルタイムに自機のスピードを変えられるのです。これで、狭いステージも自分に合ったスピードでゲームが楽しめます。

スピードは、画面の下の部分に表示されていて、1速から4速まであります。変わっているのは、1→2→3→4→3→2→1→2…とボタンを押すごとにスピードが変わっていく点です。慣れないと少しとまどうかもしれません。普通の場所は2速、3速で、微調整は1速、いざというときは4速と、自機のスピードの使い分けが大切です。

全ステージ紹介

STAGE 1

小さなレーザーを撃つ敵、パンダとフォトンドーニ、バースが出現する。パンダはほおっていくと耐久力が少しずつ失われ、自爆する。

ボスはLINDA。画面外にいる間にポッドシュートでダメージが与えられる。

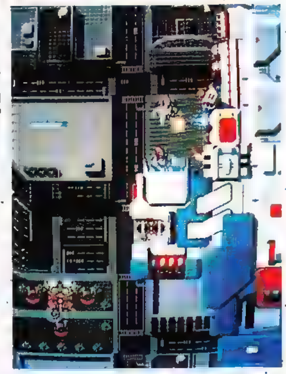

1面ボス、LINDA。輪の中に入ると難しい。

STAGE 2

巨大戦艦とトレーニングを行う。ステージの中盤に出現する巨大な戦艦は、右側にいくつもの砲台が設置されている。ポッドをうまく使い、弾を当てるのだ。ポッドシュー

トも有効。

ボスはJURRY。正面からの攻撃はうけつけない。出現した瞬間からボスの真上にいて弾をうちこめば、速攻で倒せる。

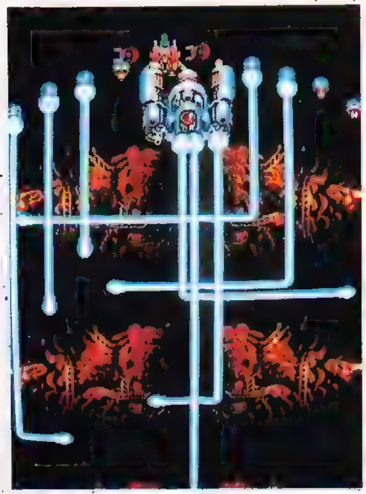

2面はポッドをうまく使う練習ステージだ。

STAGE 3

地形が複雑で、砲台が地形にたくさんついている。途中で最強のヘッドパーツ、サーチレーザーが出現するので必ず取るのだ。レーザーを出す〝バメラ〟という敵が印象的。

ボスはMICHAEL。いくつもの砲頭から曲がるレーザーを出してくる。上の安全地帯へタイミングよく入りこもう。


3面は砲台が多く、かなりの難度だ。


3面ボス、MICHAEL。安全地帯はココ。

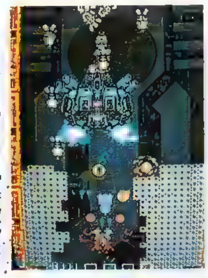
STAGE 4

上から小さなロボットがたくさん降ってくるステージ。網のような撃つと壊れる障害物もあり、R-TYPEをほうふつさせる。

2周目の復活はとても難しく、0速で地形を利用する復活パターンがあった。

ボスはBOY。上から固いミサイルをたくさん降らせてくる。このミサイルは固いがサーチ、ドリルレーザーで壊せる。


2面ボスは正面からの攻撃をうけつけない。

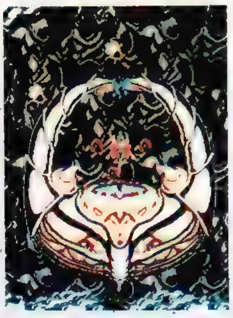

4面ボスのBOY。青ポッドの方が使いやすい。

STAGE 5

生物っぽい敵がたくさん出現する。カブトガニのような〝スキュラ〟は正面から破壊できない。

2周目の5面後半は、4速を使って激ムズの復活場所。長いヘビ、〝メドゥサ〟の動きが陰険だ。

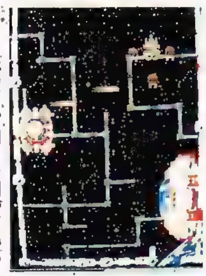
ボスは〝TARO〟。ハンドバッグの中に入り下へ向けて撃ちこまないといけない。前代未聞のボスだ。


5面ボスは中央の目玉のようなところが弱点。

STAGE 6

ついに実戦だ。バース、フォトンドーニという敵が絶妙のタイミングで出現する。

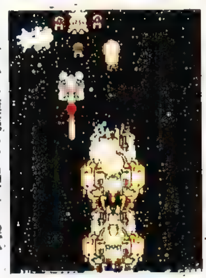
ボスは〝NANSY〟。弱点と攻撃してくる場所が違うユニークなボスだ。


6面ボス。周りを回っている砲台は壊せる。

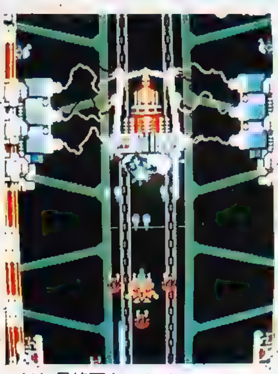
STAGE 7

前半はいん石とフォトンドーニ、バース。後半は大量のザコと後ろからのバースの連続攻撃が熱い。2周目の後半はとても難しく、マニアが突破するのに約1カ月かかった。

ボスはSHINJI。高速で誘導してくる虫が強敵だ。左下、右下でポッドを斜めにして耐えることができる。


下から連続して出てくるバース。最大のハマり場所だ。


7面ボスは1周目はここが安全地帯。

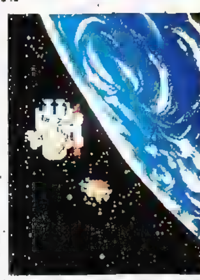

ついに最終面ムーンベースへ突入。

STAGE 8

最終面は敵国のムーンベースが舞台。サーチミサイルを持っていると楽だ。

ボスはMARIKO。両側に吸引レーザーを出す2つの砲台がある。ダメージを与えるほど高い弾を出してくるぞ。


これがペナルティステージだ。これは1周めの最後。


エンディング。2周めは助かる直前に爆発してしまう。

AFTER STORY

OF-1に乗りこんだパイロットは、特殊戦闘訓練を行う。まず、西側の秘密訓練所で、仮想の敵の兵器と戦い、敵の倒した数が成績パーセンテージで表示される。

5回の訓練を終え、成績パーセンテージが平均90%を越えたオレは4人の仲間と共に大気圏外へと飛び立っていく。

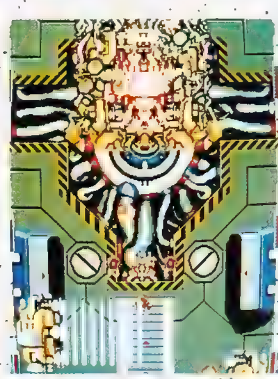
狂った宇宙ステーションを破壊したオレは、予期せぬいん石群に巻きこまれながらも、敵の兵器〝バース〟〝フォトンドーニ〟を次々と撃破していった。しかし、そのあとに待ち構えていたのは、敵の最新兵器〝SHINJI〟だった。なぜ最新兵器まで持ち出して、無差別攻撃を繰り返すのか。すべてのカギは敵のムーンベースにある。

敵のムーンベースの奥深くに潜入したオレは、世にも奇怪なものを見た。それは、敵国のマザーコンピュータに寄生した、見たこともない植物であった。この相反する2つの物体は同化し、新しい生命体を生み出したかのようであった。

オレはすべての元凶であるこいつに向かって攻撃を開始した。破壊した、と思った瞬間、爆発に巻きこまれ、オレの意識は眼前に広がった白い光と共に薄れていった。

気がつくと、オレは病院のベッドの中にいた。オレは一夜にして英雄になったようだ。しかし、もう1つのムーンベースを破壊した仲間は、救助隊が救出する直前に機体が爆発し、助からなかったらしい。オレは運がよかったのだ…。

(石井ぜんじ)


最後のボス、MARIKO。吸引レーザーに気をつけろ。

読者が選んだ
BEST 30

ジャンル シューティングゲーム
画面構成 横画面　サイドビュー
強制横or縦スクロール
ステージ数 全9面
操作系 J.S.：8方向移動
ローリングスイッチ
：ショット：サテライトの移動

26位

■211pts.／㈱カプコン　1988年7月29日発売
■今日こそ息の根を止めてやるぜ!!

ロストワールド

すでに10作以上が作られ、ほとんどの作品をヒットさせてきたCPシステム。そのシステムを採用した記念すべき第1作がこのロストワールドだ。特徴あるローリングスイッチで天帝の息の根を止めるのだ。



ストーリー

破壊神にして魔の創造主、天帝バイオス(BIOS)。彼の生み出した8邪悪神は、あらゆる文明を滅ぼしていった。最後まで抵抗を試みた人族の都市も破壊されて、今はダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。

しかし、人々の無念のオーラは、この地に2人の超戦士を誕生させた。

CPシステム第1弾 斬新な操作方法

まず最初にこのゲーム全体からポイントとなる部分をピックアップして、ロストワールドとはどういうゲームなのかを把握してもらうことにしよう。

①スクロールは横（右）に自動スクロールします。一部、斜めや上にスクロールします。

②ローリングスイッチで360度自由な方向に弾を撃ち、敵を倒します。

③8つのラウンドには、それぞれに邪悪神（8邪悪神）が待ち構えていて、そのラウンドのボス（邪悪神）を倒せばラウンドクリアです。

④最終ステージ（9ステージ）には天帝《BIOS》が待ちうけています。

※邪悪神は、一定の時間内に倒さないと自爆してしまいます。その時はボーナスゼニーがありません。

⑤プレイヤーは画面下に表示されているバイタリティが0未満になるとOUTです。

店では、バイタリティを回復してもらったり、MAXを増やしたりできます。

⑥バイタリティは、敵の体当たりや弾・レーザーを身に受けると、一定量減ります。

体当りやレーザーを受けると、普通の弾よりも多くのバイタリティが減ります。

⑦敵や弾にまわりをかこまれて、"もうダメだ!!"と思ったらローリングスイッチを素早く連打してください。

画面内のザコや弾を消し去る"メガ・クラッシュ"という技を使えます。

ただし一定量のバイタリティを消費します。

⑧敵の中にはお金を持っているものもいます。お金をためて店に入れば、サテライト（武器や鎧などのアイテム）を購入することができます。

ローリングスイッチで360度自由に撃ちまくり

プレイヤーは8方向レバーによって画面の中を自由に動き回ることができます。

ローリングスイッチは、プレイヤーと彼の撃つ弾の方向を360度自由に決めることができます。

ローリングスイッチを押すと、プレイヤーは現在向いている方向に弾を撃つことができます。そして、スイッチを入力した状態で回転させると、AUTO発射（弾は基本的にAUTO発射することができる）しながら攻撃角度を変化させることができます。

さて、サテライトの動きですが、常にプレイヤ1から少し離れた場所に位置しており、※動きはローリングスイッチに支配されています。

そして、ローリングスイッチをONにしている時とOFFにしている時では、動き方が違います。

※ローリングスイッチONの時――

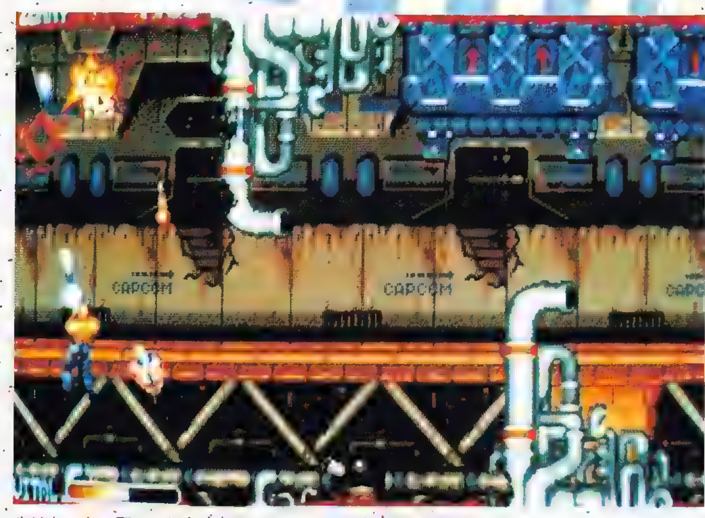
ローリングスイッチがONの時に回すと、サテライトは弾を撃ちながら自転します（位置は固定される）。

※ローリングスイッチOFFの時――

ローリングスイッチがOFFの時に回すと、サテライトは自機のまわりを回ります（サテライトは常にプレイヤーと同じ方向を向いています）。

闘気4倍 友情の2P攻撃

1プレイヤーと2プレイヤーが近づくと、その間に2人のあり余る闘気（オーラ）が噴き出しスパークします。この現象をオーラスパークとい



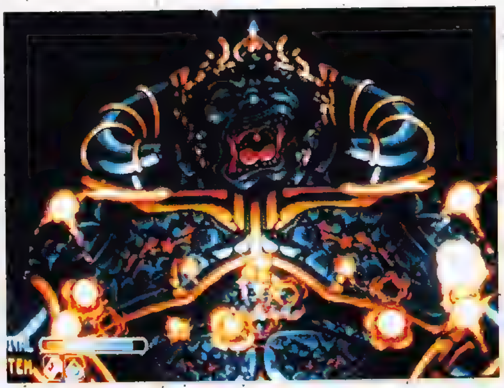
牛はちゃんと取っていたよね。

います。オーラスパーク発生時はプレイヤーのノーマルショットはそれぞれパワーアップして発射されます。
また、中にはサテライトもパワーアップするものがあります。

シルフィーで有名なSHOPをうまく活用せよ!!

ショップではサテライトやアイテムを売っています。
サテライトは弾を消すことができますが、レーザーや敵の体当たりには無効です。
営業時間は20秒です。その間に十字方向レバーでカーソルを動かし、品物を選択し、ローリングスイッチを押して決定し購入します（カーソルは1プレイヤーが青、2プレイヤーが赤です）。
持ち金額は、1P画面左上、2P画面右上にそれぞれ表示されています。
現在手に入れているサテライトを下取りしてくれますから、お金が足りない時でも購入することができます（お金が足りない時は、表示欄に「NO MONEY」と表示されます）。
最低、1つのラウンドに1店出ます。また、もし見のがしたり何も購入しなかった場合はもう一度出てきます。
横スクロールでは下から、縦スクロールでは左から出てきます。
店から外へ出た時、ザコと弾を消してくれますから危ない時、店に飛び込むといいでしょう。

※アイテムについて余談
実は店で売られることのなかった2つのアイテムがあったので紹介しておこう。
①謎の石
高く売れる。きれいである。
②宝クジ
1等、50万ゼニーが当る。
このほかにも2Pのみでもプレイできたそうです。ちょっと残念ですね。



撃沈される武神。奴は肩が弱点だ。



このセリフ！代々語り継がれてきましたねえ。



迷った挙句、編集部員一致でこの写真に決定。



破壊後にすばらしいことが起こる（資料より）。

キャラクター設定はこうだった!!

では最後になってしまいましたが、本誌で公開されなかった設定資料をできる限り紹介してお別れです。

■主人公
人族の都市、ダストワールドに現れた謎の戦士たち。この世界の生き残りだとか救世主であるとかいわれているが、どれもはっきりとしていない。



君はドラマチックなエンディングを見たか!?

ツタンカーメン
8邪悪神。他のスフィンクスとメスケテトとをうちやぶり、ピラミッドワールドの支配権を得た。古代エジプトの若くして死んだファラオのマイナスオーラを利用して天帝が生命をふき込み、智力を与えたという。生命がいくつもあるため、何度破壊しても復活する。



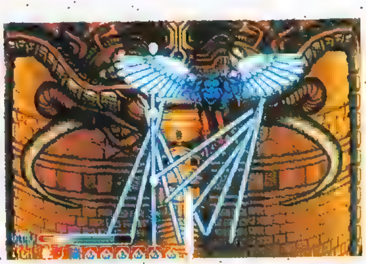
アイスマン
8邪悪神。その名の通り、体は氷でできていて、自分自身の周りに氷の塊を8個まとわりつかせて身を守っている。透明でできているためにレーザーなどの光学兵器は効きめがない。

雷神と風神



バベルの塔の門番であり、天帝に会うための最後の関門になる。彼らの魂は1つに合わせることによって門のカギとなり、扉が開かれるという。

天帝バイオス



創造主、最強の戦士である。いつ、どこから現れたのかは全く不明で全く不自然に現れた。彼は自らを天帝と名乗り、それまで存在した神々をすべて手下にするか除去した。自分の生んだ8つの神々（後に8邪悪神と呼ばれる）をとりたて宇宙に暴力という新しい秩序を与えた。彼の能力については創造以外不明である。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル アクションゲーム
画面構成 横画面
固定
ステージ数 全40面（2周目以降20面）
操作系 J.S.①：リブルの8方向移動
J.S.②：ラブルの8方向移動

27位

■ 203pts. ／㈱ナムコ　1983年12月16日発売

■ バッチシバシシで奇跡を起こせ

リブルラブル

©㈱ナムコ

業界初のMC68000CPUを使ったゲームがこれだ。キャラクターのかわいさなどはナムコらしさが出ているが、操作系は8方向ツインレバーと変わったゲームだ。



シェアーを除いたキャラクター勢ぞろい。まるでお祭り騒ぎ。



ナムコのコミカルキャラといえば数多いが、そんな中でゲーム内容が一風変わっているのがリブルラブルなのだ。

操作方法&基本ルール

操作方法といえば、これまた一風変わっていて、8方向レバー2本！　左のレバーでリブル、右のレバーでラブルを操作する。リブルは「LIBBLE」＝「LEFT」で左、ラブルは「RABBLE」＝「RIGHT」で右ということだ。

リブルとラブルは一本の線（ライン）で結ばれていて、このラインを画面上にある点に引っかけて敵を囲んで倒すことができる（バシシという）。面の初めにいるマシュリン（キノコのモンスター）をすべてバシシすれば面クリアになる。

また、面クリアの方法がもう1つある。画面の特定の場所に宝箱が隠されていて、その部分をバシシすると宝箱出現と同時にトプカプ（妖精）が6匹出現する。6匹にはそれぞれ色がついていて、各種類をバシシすれば面クリアとなり（奇跡という）ボーナスステージとなる。



点滅は宝箱がある証拠だ。チャンス!!



設定によって練習できる。

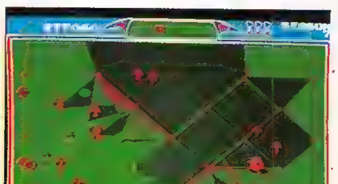
敵は3種類いる。ホブリンはマシュリンを連れているモンスター。一定時間たつと目がつり目の状態になりラブルを追いかけてくる。全部で4匹いる。チェンジャーは一定時間たつと出現する。リブルラブルのラインに触れるとリブルとラブルが入れ替わる。キラーは一定時間で2匹同時に出現する。ラインに触れるとエネルギー（後述）を吸い取りつつリブルorラブルに近づいてくる。これらの3種類の敵にリブルorラブルが接触するとミスになる。

これとは別に妨害する敵が1匹いる。こいつはシェアーといって糸切りばさみみたいな形をしている。シェアーとラインが重なると、リブルとラブルの最短距離で結ばれてしまう。シェアーとリブルorラブルが接触してもミスにはならない。

また、リブルラブルはエネルギー制となっていて、時間がたつにつれ減っていくが、マシュリンをバシシしたり画面上に生える植物をバシシすれば回復する。そして、一定以上エネルギーを増やすとオーバーチャージとなり無敵になる。無敵は一定時間たつとなくなるが、無敵中でもエネルギーは回復するので無敵状態を保つこともできる。エネルギーがまったくなくなるとミスとなる。



畑の実を盗むホブリン。目がラリってる!?



秋のシーズンのアイテム。これがつぼだ。

特殊なクイのパターン全公開



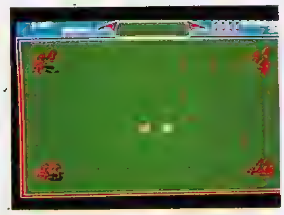
8面。奇跡は場所によってやりにくい。



12面。さっさとクリアするのが無難。



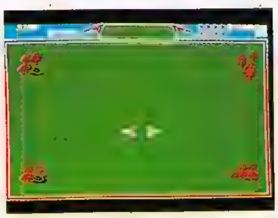
16面。このあたりはまだ奇跡を狙える。



20面。エネルギーの減りが超速い面。



24面。矢印（リブルラブル）の形だ。



28面。ラインバシシをしないと奇跡は無理!?



32面。エネルギーの減りが恐怖!!



36面。畑の位置が右側だと終わっている。



37面。エネルギーの減りが遅いので奇跡のチャンス。



38面。無限大の形。奇跡はまだ狙えなくはない。



39面。SCとは何の意味だろう？



40面。中央部分は安全地帯。だけどエネルギーが…。



憎いシエアー。花の状態で通過すると刈り取ってしまう。

ステージ構成

面はシーズンと呼ばれていて、春・夏・秋・冬があり、基本的にこの4面で構成されている。

1年目（3面まで）と春と夏の面は画面上の点（杭）の配置が正方形状に配置されている。一番バシシしやすい形になっている。

2年目からの秋（7面＋4n面）と4面は春・夏のパターンから横一列にたがい違いに1本ずつ杭が抜かれたような配置になっていて、少しバシシしにくい形になっている。

また、秋の面（7面以降）の宝箱の中身は特徴があり、様々なアイテムが出現する。

アイテムをバシシすると様々な効果がある。ハートをバシシすれば植物の種が3つ出現し、つぼを囲めばエネルギーが回復するといった具合だ。このほかにもアイテムはいくつかある。

冬の面（8面以降）は各面ごとに杭のパターンがいやらしくなる。特に、28面と36面は杭が1本しかないのでめちゃくちゃつらい。奇跡を起こすのが不可能に近いのだ（不可能ではない）。おまけにエネルギーの減り方も速い。

奇跡はおこる

奇跡は先ほども書いた通り6種類のトプカプをそろえればいい。

トプカプのいる宝箱は、大きくバシシしてみて赤く点滅した所にいる。それから小さく小さく囲んでいけば探しだせる。

ただし、宝箱の近くにはガーゴルが隠れている。こいつに触れるとミスするし、ラインも切られてしまう強敵である。出したくない敵である。

奇跡を起こすとボーナスステージとなり、宝探しをすることになる。宝箱の中には4000点の鏡から10万点の金の冠までランダムで入っている。探す時間は奇跡を起こした時の残りエネルギーの分だけ。

また、奇跡を起こしたときにグラフィックが表示される。1面がFLOWER。2面がRAINBOW（W）。3面がJEWELS。4面がハイスコアラーの名前（6文字）。5面がBRIDAL。6面以降は5面までのに加えてFANTAS（Y）がランダムで現れる。これらのグラフィックは当時としては超きれいなのであった。



よっしゃ!!これで奇跡を起こせる!!



宝箱の配置が一瞬表示される。



奇跡のグラフィック当時は美しかった。

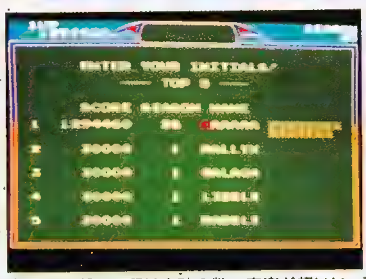
68000のパワー

このゲームは、ナムコでは初めてMC68000というCPUを使用しているのだ。今でこそ当たりまえのように使われているCPUだが、当時はZ80や6809といったところが主流だったので、めずらしがられたのだ。

当時、このゲームを作るには68000しかないといわれていた。画面の処理も見ればわかると思う。

また、初めてのCPUだったためか、バグがたいへん多いのも知られている（全面バシシや画面停止やキャラクターオーバーによるスローモーションなど）。

今なら、X68000で再現することは容易であろう。X68000対応のソフトとして発売されることを祈りつつこの項を終えよう。（山河悠理）



ネーミング。※印は奇跡の数。音楽が超いい。

読者が選んだ BEST 30

ジャンル　アクションゲーム
画面構成　縦画面
　　　　　固定
ステージ数　全40面
操作系　J.S.：8方向移動
　　　　B1：通常攻撃
　　　　B2：特殊攻撃

28位

■197pts.／㈱セガ・エンタープライゼス　1988年12月20日発売
■思考の限界に挑戦するアクションゲーム

ゲイングランド

今までに発売されたアーケードゲームで、戦略ゲームといってまず名前が挙がるのが、「ゲイングランド」だ。20人にもおよぶキャラクターの使い分けと絶妙ともいえる面構成が、計り知れない奥深さを生み出している。

ストーリー

世界連邦政府が発足した時点で、人類の進歩は最高潮に達したかに見えた。実際、飢えや窮乏、差別といった言葉は辞書の上以外でお目にかかることはまずなかった。

しかし、人類は意外にも「種の滅亡」という新たな危機を迎えていた。地球上の各地において、原因のはっきりしない青少年の自殺が急増していたのである。連邦政府はこの問題を重視し、青少年の自殺を防止するため研究を続けた。

その結果、自殺の原因は闘いのない社会が長く続きすぎたための「闘争本能の未分化」にあり、解決の手段として、この種の本能を適度に刺激することで生存の目的を持たせる方法が有効であることが分かった。

そこで連邦政府は巨費を投じて擬似戦闘体験システムを開発し、青少年指導の一環としてこのシステムで遊ぶことを積極的に奨励した。

「ゲイングランド・システム」と名づけられたこのシステムは順調にその目的を果たしていき、連邦政府は無論のこと、危険とされる年ごろの子を持つ親たちは胸をなでおろし、そのテクノロジーに心よりの感謝を捧げた。

しかし、予想外の事件が起きた。突然、システムが制御不能となったのである。ロボット兵は狂暴となり、システム内部にいた大勢の人々が犠牲となっていく。君は選ばれた戦士だ。狂ったロボットを倒し、システムを壊滅せよ!!



プレイ方法

8方向レバーとボタン2個で操作する。レバーはプレイヤーの移動。ボタンはそれぞれ通常攻撃と特殊攻撃。

ステージクリアの方法は、制限時間内にその面の敵を全滅させるか、持ちキャラをすべて脱出させる（出口に連れていく）かのどちらか。前者の場合は最高100万点まで上がるスペシャルボーナスが入る。時間切れになると、脱出させたキャラのみが次の面に持ち越され、残ったキャラはすべて死んでしまう。

また、捕虜（面が始まったときに最初から配置されている味方のキャラ）を連れて出口から脱出すると、次の面から仲間のキャラとして使用することができる。ゲーム開始時には3人しかいない持ちキャラが、捕虜を助けていくことにより20人以上にもなるわけだ。

フィールド上で使っていたキャラが敵の攻撃を受けて死んでしまった場合も、捕虜と同じように出口に連れていけば、次の面から復帰できる。

テーマの決まった4ラウンド構成

面構成は1ラウンド10ステージ、4ラウンドで計40ステージとなっている。

各ラウンド最後のステージにはボス敵が現れ、倒すと次のラウンドに進める。

また、ラウンドごとにテーマが決まっていて、ゲームの展開に従い時代背景が進化していく仕組みになっている。BGMもラウンド別に、そのイメージにピタリと合ったものが用意されている。

各ラウンドを紹介しよう。

1ラウンドのテーマは原始。槍や弓矢を使う原始人が主な敵。フィールドが広く平らな面は比較的やさしいが、高所に敵がいて矢を放ってくる面は、よく考えてキャラを選ばないとクリアは難しい。

2ラウンドは古代ローマ。弓矢使いが多いが、後半面には強敵マジシャンも現れる。2-9、2-10は運が悪いと熟達者でも終わることがあるという、中盤のヤマ場だ。

3ラウンドは近代中国。ライフルや高所から爆弾を投げてくる敵がメイン。堀の中のライフル野郎が強敵で、これに対しては弓矢を使うキャラが重要な役割を果たす。

4ラウンドは未来。すべての敵がメカニックで、ザコでも耐久力がある。

4-8で敵を全滅しているにもかかわらず、「敵」の表示数が0にならないというバグがあった。このため、この面では時間のある限り強いキャラを逃がし、タイム切れでクリアせざるを得なかった。

4ラウンドのボスを倒すとオールクリアとなり、ほっとするエンディングへと続く。



1-6は誰もがぶつかる最初の壁だ。



1ラウンドボス。手前の4体の石像を壊すと実体化する。炎をよけつつ撃ち込めー

戦略性の高いゲーム

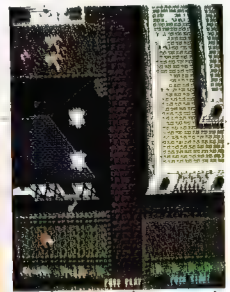
ゲイングランドの特長は、何といってもその高い戦略性にある。

各面の敵の種類や数、配置など、さまざまな状況を吟味して、どのキャラを選んで使うかを考える。1人のキャラだけで対処しきれない場合は、いったん出口に脱出し、2人目、3人目を繰り出す。弾よけの技術も必要だが、キャラの選択がゲイングランド攻略の80%を占めるといってもいいだろう。それだけアクション的な要素より、戦略シミュレーション的要素が強いといえるわけだ。

戦略を立ててキャラを使い

ゲイングランド　20人の勇者たち

No.	名前	救出できる面 カッコ内は2P時	通常攻撃	特殊攻撃		特徴
1	アスラ		槍	槍	H	足が速く、すぐに選択できるので、捕虜救出に使える。
2	ガスコン	(1－8) 2－6	槍	槍	H	アスラよりは射程が長い。接近戦に有効。
3	バーバル	1－2 3－1	弓	弓	H	射程が長く、高い所に攻撃できる。マースと並んで3ラウンドの主役。
4	マース	(1－4) 2－6 3－2	弓	弓	H	バーバルより射程が長い。
5	ファイヤーナイト	1－6	魔法弾	火の魔法	M	敵の通り道に罠が仕掛けられる。
6	ウォーターナイト	(1－7) 2－5	魔法弾	水の魔法	M	水柱を立て、敵を足止めできる。全面通して重要なキャラ。
7	ザエモン	2－3 (3－2)	魔法弾	風の魔法	M	竜巻がうずまき状に飛んでいく。使い方次第では4ラウンドのボスを一撃で倒せる。
8	グロウナイト	1－1	魔法弾	光の魔法	M	自分を中心に4つの光がまわり、敵の体当たりを防ぐ。接近戦に強い。
9	ジョニー		ライフル	ライフル	L	足が速く、連射もきく。全面通して多用する重要キャラ。
10	教授	1－8	ライフル	ライフル	L	ジョニーより射程が長い。やはり重要キャラの1人。
11	コウ	2－8	マシンガン	マシンガン	L	押しっぱなしで連射できるが射程が短い。
12	キッド	(2－1) 3－6	マシンガン	マシンガン	L	コウより射程が長い。有効なキャラだが、足がやや遅い。
13	マッドパピー	1－6	ピストル	バズーカ砲	L	威力、射程はあるが、足が遅い。
14	ジェネラル	2－7	ピストル	火炎放射器	L	威力は最大。足が遅いので使いにくいが、点稼ぎには必要。
15	ロビー	2－1 (2－2) (3－1)	ピストル	ロケット弾	H	各ステージで最も高い場所に向かってロケット弾を撃つ。射程も長い重要キャラ。
16	サイバー	2－9 3－4 (3－8)	ピストル	多弾頭弾	L	同時に6方向にミサイルを発射。スピードに欠けるが破壊力は大きい。4ラウンドの主役。
17	ハニー	(2－6) (2－7) 3－9	ピストル	手榴弾	H	手榴弾を8方向に投げ分けられるが、射程が短い。
18	ベティ		ピストル	手榴弾	H	そこそこ手榴弾の射程があるので、弓矢の代わりに使えるところも多い。
19	バルキリー	1－5	ピストル	ブーメラン	L	ブーメランが意外な方向に飛んでいくので、思わぬところで使える。
20	マム	2－5 3－7	ピストル	ブーメラン	L	上にしかブーメランを投げられないが、3ラウンドでは使える面もある。



2－3。屋根の上の敵の処理が問題。



2ラウンドボス。マジシャンを先にどれだけ早く倒せるかが勝負。

こなすには、全20種にもおよぶキャラの長所短所を知りつくしていなければならない。

20人の1人1人が強い個性を持っており、攻撃力・攻撃方法・射程距離・足の速さなどが大きく異なるが、どのキャラも一長一短で、コイツだけ使えるということがない。

例えば、攻撃力があるが足が遅いとか、高所に撃てるがショットスピードが遅く、連射できないといった具合だ。

また、攻略する上で重要な点として、敵が発射する弾や炎などは、自分のキャラの中心ではなく、すべて左側を狙って飛んでくるというのがある。このため、敵弾をよけるときは、画面上を左から右へ動くようにすると、逆方向によけるよりはずっと当たりにくいわけだ。

ちなみに、弾が自分よりある方向に流れて飛んで来る設定は、過去では沙羅曼蛇などに見られ、いずれもゲーム性に深みを与える結果となっている。

意義ある2人プレイ

最近のゲームは猫も杓子も2人同時プレイと、取ってつけたような形だけ2人同時のゲームが多い。このため、1人プレイ時より極端に難しくなったり、ゲーム性が損なわれたりして、2人用の意義のあるものは少ない。

ゲイングランドに関しては、2人同時プレイ時に不利にならないように、バランスを考えて作られている。

例えば、ある種の敵はほとんど1P側しか狙ってこなくなるため、1Pがおとりとなって敵をひきつけ、その間に2Pが集中して倒しまくると いった戦略が生まれる。

もちろん捕虜の数も増えるから、重要なキャラはそれぞれ1人ずつ持てるようになっていた。

ゲイングランドの2人同時プレイの奥の深さは、2人用でクリアした人ならきっと分かるはずだ。

広い層に根強い人気

発売から2年以上たった今でも、ゲイングランドを置いているゲームセンターは少なくない。マニアから社会人まで、幅広い層に支持されている。ほかのゲームはへただが、ゲインだけはクリアできるという熱狂的なプレイヤーもよく見かける。プレイ時間が短いわけではなく、決してクリアが簡単なゲームでもないのに、これだけの人気・インカムを維持していけることは、そのままゲームの完成度を反映しているといっていいだろう。

家庭用コントロールボックスが普及して、最近は家でもアーケードゲームが楽しめるようになった。もし、コントロールボックスを持っていて、ゲイングランドをプレイしたことのない人がいたら、（解像度の異なるモニターを使用している点で手間はかかるかもしれないが）私はこのゲームを推したい。きっと期待を裏切ったりしないはずだ。（YOU・A）



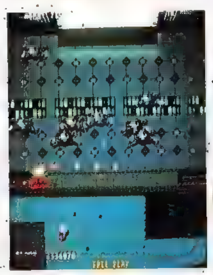
3－6。堀の中の敵の倒し方がポイント。3ラウンドはマースとバーバルが重要だ。



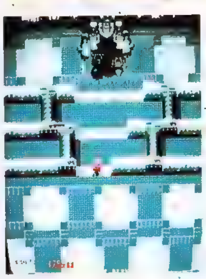
3ラウンドボス。誘導する火炎をよけながら2人とも倒さなければならない。



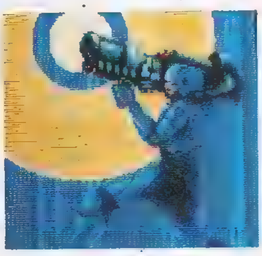
システムが暴走しているのでエンディングメッセージもバグっている。このへんの演出は涙もの。



4－4はカニロボットだらけの面。サイバーの多弾頭弾が威力を発揮する。



最終ボスの巨大ロボット。誘導弾と炸裂弾の混合攻撃は脅威だ。



熱い戦いは終わった。ほっと一息回想シーンより。BGMも泣かせるぞ。

読者が選んだ
BEST 30

29位

■193pts.／㈱カプコン　1987年8月30日発売
■格闘ゲームの集大成

ストリートファイター

ジャンル	アクションゲーム
画面構成	横画面 固定
ステージ数	全10面
操作系	J.S.:左右移動,ジャンプ,しゃがみ パンチボタン×3:弱,中,強 キックボタン×3:弱,中,強

世界中を飛び回り、各国の強者たちと1対1の闘いを繰り広げる「ストリートファイター」。日本代表の隆を操作し、世界の頂点に立て。
圧力センサーを搭載したアップライト筐体が印象的なゲームだった。



ある日僕らは旅に出た

ある日、2人の若者〝隆〟と〝拳〟は旅に出た。どちらも甲乙つけがたい格闘技の天才であり、ライバルである。互いに挑戦しあいながら、また、世界中のストリートファイターたちと闘いながら世界最強の男を目指す。数々の敵を倒して格闘技の頂点に立つのは、果たして〝隆〟なのか、それとも〝拳〟なのか？

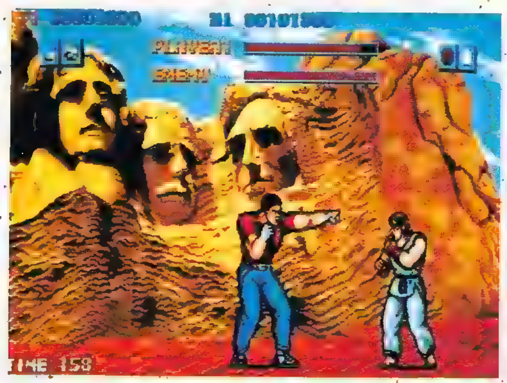
隆を動かす術

1レバー2ボタンで操作する。レバーは8方向でボタンはパンチとキックだ。ジャンプはレバーで行う。

こう聞くとごく普通の格闘ゲームに思えるが、実はボタンがくせ者。圧力センサーが内蔵されていて、ボタンを叩く強さで攻撃の威力が変わるのだ。強く叩くほど攻撃力も強いが、それだけスキもできる。弱く叩けば攻撃力は弱いが、連続で攻撃できる。これらをうまく使いわけないと勝利は見えない…というわけでもなかったりするんだ、実は。それはなぜか？



ジョーのローリングソバットの連続はくらうとでかいぞ。



実はただのサンドバッグのマイク。普通に闘うと強い。

波動拳の恐怖

隆と拳には、3つの必殺技がある。波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳だ。

波動拳…レバーを下→右下→右と0.3秒以内に通過させ、右の時にパンチ（ある一定以上の強さで）。

竜巻旋風脚…レバーを下→左下→左と0.3秒以内に通過させ、左の時にキック（ある一定以上の強さで）。

昇龍拳…レバーを右→下→右下と0.3秒以内に通過させ、右下の時にパンチ（ある一定以上の強さで）。

この中で、最も使用頻度が高いのが波動拳で、波動拳を撃ちまくっているだけでどんどん先へ進める。

竜巻旋風脚は、当たれば強い。しかし当たらないことのほうが多い。敵によっては使える。

昇龍拳は非常に強力だが、出しにくいのが難点。決まった瞬間に出すと、その1回でケリがつくこともある。

世界の猛者たち

1つの国に2人ずつ敵がいて、全部で5カ国ある。つまり10人の敵と闘わなければならない。最初の4カ国は、日本、アメリカ、中国、イギリスで、最初に順番を選択できる。そして、4カ国の8人に勝ち抜くと、いよいよ最後の国、タイに行けるのだ。

10人の個性的な敵キャラたちを紹介していこう。

☆日本代表

●烈…元少林寺拳法師範。その強さを試すため、腕力に自信を持っている者と私闘を繰り返したため破門となる。現在もその強さを試すため、ストリートファイトを続ける拳法家。

●激…闇の世界に生きてきた忍者の技を受け継ぐ男。彼は世に忍者の強さを知らしめるため、ストリートファイトを続ける。手裏剣の名手。

☆アメリカ代表

●ジョー…マーシャルアーツの裏のチャンピオン。そのパワーとスピードはケタはずれ。トレーニング代わりにストリートファイトをすることがある。

●マイク…元ボクサー。チャンピオンになる実力は十分すぎるほどあったが、試合中相手を殺してしまい、以後ボクシング界から姿を消す。

☆中国代表

●李…中国拳法の達人。真の格闘家ならば試合に応じてくれる。ただし真剣勝負となるので生命の保証はない。

●元…幼少より数々の中国拳法を学び、発展させ暗殺拳を



へんなオヤジだが、実は中国拳法の達人。

完成させる。拳法家というよりは殺し屋。

☆イギリス代表

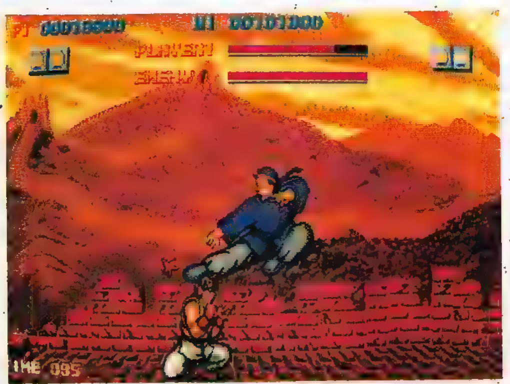
●バーディ…ボクシング、プロレスなど数々の格闘技界であまりにも強すぎて対戦相手がいなくなり、現在は酒場の用心棒。底知れないパワーを持っている。

●イーグル…成金貴族の用心棒として雇われている鉄棒使い。一見紳士的な容貌をしているが、一度闘い出すとその冷血さで相手を死に至らせることも度々ある。

☆タイ代表

●アドン…闇の帝王サガットの一番弟子。そのスピーディーな攻撃はサガットの折り紙つき。

●サガット…タイ式キックボクシングの闇の帝王。おそらく素手の格闘では世界最強の男。そのスピーディーでパワフルな攻撃は他の追随を許さない。幼少のころ、不良に片眼をつぶされたことにより強い男になる決心をした。その時より彼は血のにじむ努力をし、現在に至る。


動きの速い李。ホバーリングしてるように移動する。



元には竜巻旋風脚がけっこう決まる。

血豆の思い出

このゲームが出た当時は、いつも人だかりができていた記憶がある。皆やみくもにボタンを叩きまくって1人目か2人目で終わるというありさまだった。私もそんな中の1人で、わけもわからず力いっぱいボタンを叩き、痛い手をおさえて帰る毎日だった。そのうち波動拳を出せるプレイヤーが現れ始めた。どうしても知りたかったが、直接聞くほどの勇気もないし、ゲーメストに必殺技の出し方が載ったのも発売からけっこうたった時期だったので（当時私は読者だった）、くやしい思いをしたものだ。皆さんの中にも私と同じような経験をした人もいるのではないだろうか。

前述の通り、夢中でボタンを叩きまくっていたので血豆と筋肉痛が絶えなかった。1日に5回もやれば、手がつりそうになってもうできないという状況だった。それでもプレイしたいという願望から、いろいろなボタンの叩き方を自分なりに研究した覚えがある。

それまでのやり方は、拳を振り下ろす叩き方だった。これじゃ駄目だと思った私は、ひじ打ちを使い始めた。しかし、これは手を上に掲げながらプレイすることになり、結局駄目。さらにコンパネを傷める可能性が高く、"ひじ打ち禁止"の貼り紙も見うけられるようになった。

やけくそで正拳突きでやったりもしたが、コンパネを見ながらやらないと手首を痛めるのでバツ。

結局行きついた結論が、常にボタンに手のひらをそえておき、手のひらの下の部分で強く押し込むという方法だった。これだと画面に集中できるし、小、中、大の押し分けも自在だ。でもほとんど波動拳しか使わなかったんだけどね。



すごく痛あ〜いバーディーの頭突き。間合いを開けたいところだ。

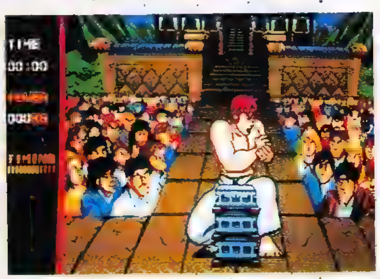
ストリートファイター再び

今、巷ではストリートファイターIIが大人気なので、IIと比べて前作はどうだったか比較してみることにする。

まず、波動拳が異常に強いことが挙げられる。3発入ればあっという間にKOできる。ただ強い分、スキも大きいので、間合いやタイミングをうまく合わせないと跳び越されて反撃をくってしまう。

動きが速いのもIIと違う点だろう。特にアメリカのジョーや中国の李、そしてタイのアドンなどは、動きが速すぎて何をやってるかわからないほどだ。

あと、これは仕方のないことだが、今見ると、動きのぎこちなさが気になる。でも当時はそれで十分満足していたのだから、ゲームの進歩とは凄いものである。


ボーナスステージで大失敗。そんなに怒ることないじゃん。

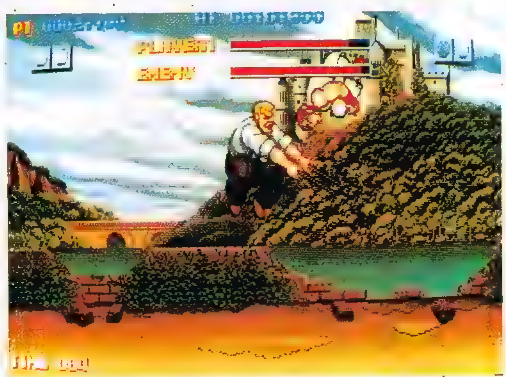

ゲーム中最強のアドン。こうなると手がつけられない。

終わりに

ストリートファイターは、とにかく純粋に熱くなれるゲームだった。もし近くのゲーセンでこのゲームを見かけたら一度やってみてほしい。ギクシャクした動きや赤い髪の隆に、かつての興奮が甦ってくることだろう。

（C・LAN）


闇の帝王サガット。このころは胸に傷もなく、色も白かった。でもタイガーは超強い。


鉄棒使いのイーグル。波動拳撃ちまくりで楽勝（といいつつ何やってんの）。

読者が選んだ BEST 30

30位

■ 183pts.／㈱タイトー 1986年

■ 真のエンディングは２Ｐでしか見れない!

バブルボブル

ジャンル アクションゲーム
画面構成 横画面
固定
ステージ数 全100面
操作系 J.S.：左右移動
B１：アワはき
B２：ジャンプ

とにかく話題の多かったゲームである。１Ｐ、２Ｐプレイでのエンディングの違いやら、コマンドの出現によりまったく別のゲームに変化したり、マニアも一般プレイヤーもみんな盛り上がった名作。



ストーリー ～怪獣が謎を解く

このゲームは、ゲーム自体がストーリーとなっていて、100面をクリアしたとき、そのストーリーが完結するというもの。

しかし、このゲームには、「真のエンディング」と「偽りのエンディング」があり、謎を解かなければ、真のエンディングは訪れない。

その謎が解けたとき、このストーリーの全容が明らかになり、ハッピーエンドとなるのである。

基本操作 ～怪獣はこう操る

プレイヤーは、バブルン（1P側）ボブルン（2P側）を操作し、敵をアワに入れ割って退治していく。

1人でも2人でもプレイは可能だが、ハッピーエンドのためには2人のほうがいい。

コンティニューはいつでもできるから、100面で乱入して、エンディングを見るなんてこともできる。

操作は2方向のレバー1本と、ジャンプボタンとバブルボタンでする。

斜めにジャンプするときはジャンプボタンとレバーを併用することでできる。

ラウンドは全部で100面。しかし、スーパーがあるので実は200面かもしれない。

ラウンドクリアの条件は、そのラウンドがスタートしたときに存在する敵を全滅させること。

敵を全滅させる上で、重要になってくるのが、各面によって異なる気流である。この気流を把握することによってまとめ割りをやりやすくできる。

また、アイテムによって、パワーアップすることができる。このゲームが分かってくると、アイテム重視という面もいくつかでてくるので、見逃せないところだ。



たくさんあるアイテム群

このゲームを攻略する上で楽にプレイする、点稼ぎをする上で、重要になってくるのがアイテムである。

アイテムの出現は、位置と時間は決まっているが、何が出てくるかについては、プレイヤーのプレイの方法で変化する。まさに日ごろの行いってやつ。

細かいものまでは説明できないので、ここでは代表的なアイテムを紹介しよう。

●キャンデー
これは、アワの能力をUPさせる。ピンクは遠くまで飛び、青は速射ができ、オレンジは連射ができるようになる。

●シューズ
これはスピードUP。

●パラソル
これをとると面をとばし先へ進むことができる。オレンジは3面、赤は5面、紫は7面進む。

●リング

敵キャラクター 紹介


いんべーだ


どらんく

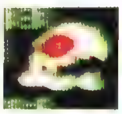

もんすた


まいた


ぜんちゃん

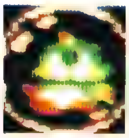

ひでごんす

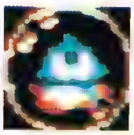

ばねぼう

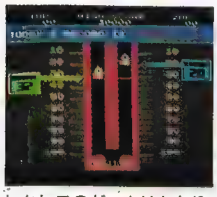

すかるもんすた


ぷるぷる

マイキャラ紹介

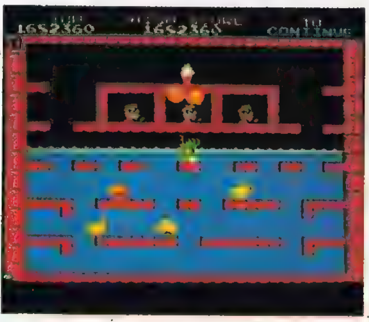

バブルン（１Ｐ）


ボブルン（２Ｐ）

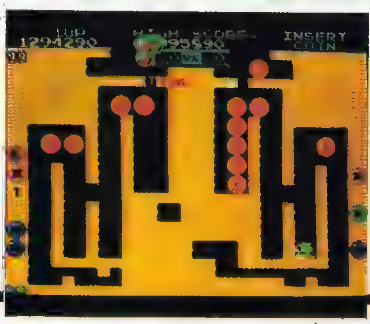

しかしこのゲームはかなりやったなあ。本当にねえ。



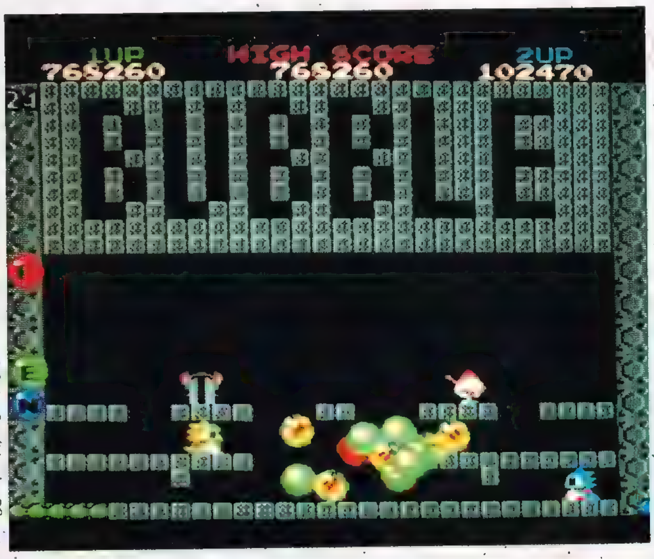
ノーマルとスーパー。君はどちらを選びます。



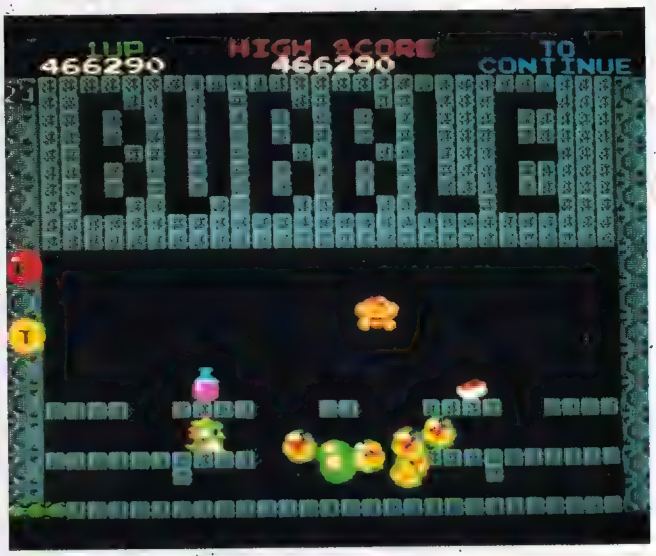
ザザーーッ。水のクロスを取るとこうなる。敵を一掃。



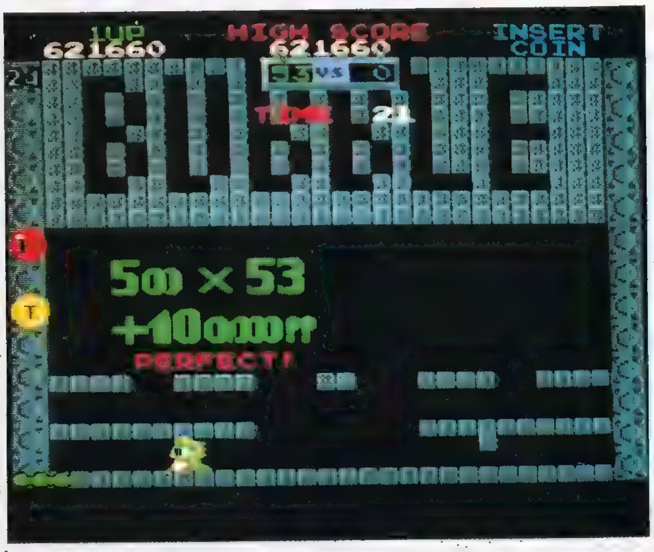
コマンド無しの一千万達成は、とても苦しい。私も数回しかない。



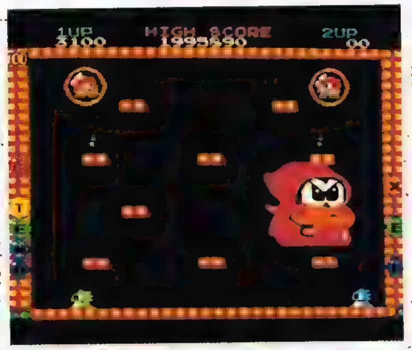
ゲゲーッ！ここでまとめ割りなのにホーリーがでてる！どーする。



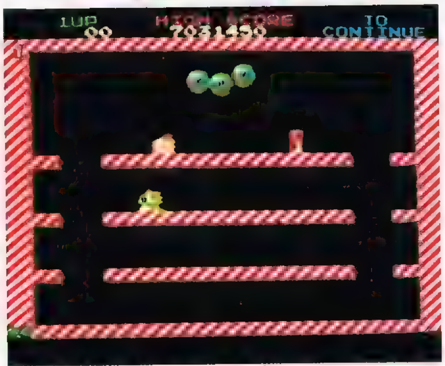
ホーリーを狙わなきゃいけないし。まとめ割りも大切。大丈夫？



長く続けるには精神力も必要。これって受験に役立ったかもね。



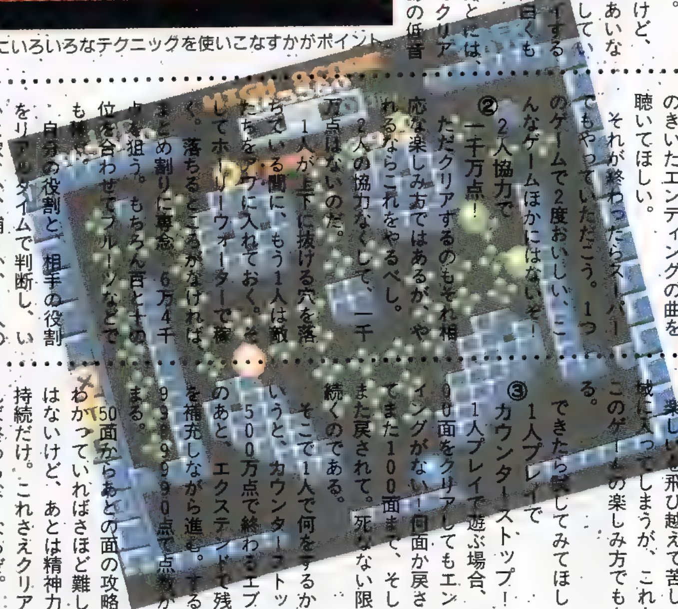
100面分攻略があるから覚えるほうも大変。



一応基本はこんな感じだけど、実際はこれの応用だね。



いかにいろいろなテクニックを使いこなすかがポイント。



これはプレイヤーの動作が得点になる。
水色は歩行すると、赤はアワを出すと、紫はジャンプするごとに点が入る。

●ホーリーウォーター
これを取ると、その面はボーナスステージとなり、ボーナスフードを全部集めることができると10万点もらえる。

まだまだあるけど、今はこれぐらいにしよう。

楽しみ方はいろいろ

① 2人協力で真のエンディングを見よう

これは、私が一番オススメするこのゲームの楽しみ方。
1P側の人が異常にうまければ、2P側の人は逃げ回っていればいい。クリアはそれほど難しくない。
まだ始めたばかりのプレイヤー2人の場合は100面全部を把握しているはずはないので、20～30クレジットは必要になる。残念ながら、このゲームのビデオソフトは発売されていないので自分で見て覚えなければならない。
そんなところもあるけど、そこを2人でカバーしあいながら、死なないようにしていくのが2人で協力プレイする意味もでてくるし、面白くもなってくるのだ。
うまくなったそのあとには、ノーコンティニューでクリアを目指してほしい。あの低音のきいたエンディングの曲を聴いてほしい。
それが終わったらスーパーでもやっていただこう。1つのゲームで2度おいしい、こんなゲームほかにはないぞ！

② 2人協力で一千万点！

ただクリアするのもそれ相応な楽しみ方ではあるが、やれるならこれをやるべし。
2人の協力なくして、一千万点はないのだ。
1人が上下に抜ける穴を落ちている間に、もう1人は敵たちをアワに入れておく。そしてホーリーウォーターで稼ぐ。落ちるところがなければ、まとめ割りに専念。6万4千点を狙う。もちろん百と十の位を合わせてフルーツなどでも稼ぐ。
自分の役割と、相手の役割をリアルタイムで判断し、いかに稼ぐか、補うか、2人のタイミング・呼吸が合っていないとできない技である。
楽しいと飛び越えて苦しい域に入ってしまうが、これもこのゲームの楽しみ方でもある。
できたら試してみてほしい。

③ 1人プレイでカウンターストップ！

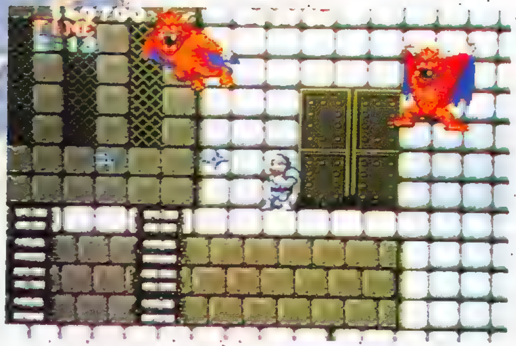
1人プレイで遊ぶ場合、100面をクリアしてもエンディングがない！何面か戻されてまた100面まで、そしてまた戻されて。死なない限り続くのである。
そこで1人で何をするかというと、カウンターストップ。500万点で終わるエブリのあと、エクステンドで残機を補充しながら進む。すると、9999990点で点数が止まる。
50面からあとの面の攻略がわかっていればさほど難しくはないけど、あとは精神力の持続だけ。これさえクリアすれば終わらなくなるぞ。
（ずるずる）

名作よ永遠に…

ベストゲームアンケートを振り返って

時代を感じさせる集計結果に…

ゲーメスト編集長 石井ぜんじ



これでビルが1つ建ったといわれるカプコンの魔界村だ。

アンケート集計結果をふりかえって…

別冊で今までのゲームを振り返り、読者はどんなゲームが好きだろうかとアンケートしてみようということになりました。

そしてアンケートの結果、ベスト60が決定しました。このアンケートは1990年の11月に締め切られました。

集計結果は、意外といえば意外な結果でした。このベストゲームを集計する前に編集部員で同じようなアンケートを行いましたが、1位のワルキューレの伝説、4位のナイトストライカー、6位のドラゴンスピリットを入れた人はほとんどいませんでした。

編集部で1位になったのはグラディウス。以下、ダライアス、ゼビウス、テトリス、アウトラン、グラディウスIIなどが上位に入っていました。

この違いは、昔からゲームにはまっていて昔をひきずっている編集部員と、最近からゲームを始め、今現在ゲームに燃えている読者との違いでしょう。これが集計結果にはっきり出たと思います。

一番はっきり特長が出たのがワルキューレの伝説と、ファイナルファイトでしょう。そのほか、ベスト10の中に89年度の作品が4機種入っています。過去のゲームは知らない世代が年々増えているのですから、当然といえば当然の集計結果だったといえます。なにせ、スペースインベーダーが出て以来13年がたとうとしているのですから。

真のベストゲームとは？

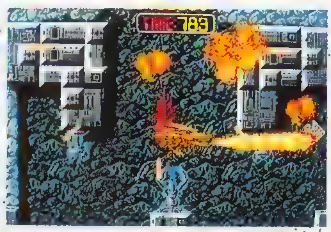
気づいたことは、古いゲームにもかかわらず上位にきたゲームが意外に多い、ということです。こういうゲームこそ真のベストゲームといえると思います。85年のグラディウス(5位)、83年のゼビウス(10位)、86年のアウトラン(11位)、84年のドルアーガの塔(13位)、85年のスペースハリアー(17位)などは一時代を築いた非常な盛り上がりを見せたゲームです。古くからの読者がしっかりこのような名作に票を入れてくれたのはうれしいかぎりです。

さらに古くなると、78年のスペースインベーダー(40位)、80年のクレイジークライマー(44位)、同じく80年のムーンクレスタ(52位)、82年のMr.DO!(ユニバーサル)、同じく82年のペンゴ(59位)があります。このあたりの機種は、もはや不朽の名作といって過言ではないでしょう。このころになると、私もゼビウス世代のゲーマーだけによく分かりません。

今回は'89、'88のゲームがとても多いですが、今度また同じようなアンケートをするとまた別の結果が出るでしょう。そのときに最近のゲームがどのような順位になるか楽しみです。



シューティングの元祖、ムーンクレスタ。

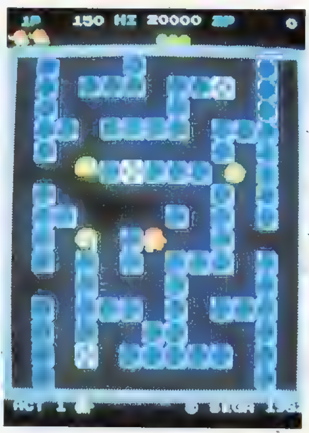


高いゲーム性にファンが多いサイバリオン。

心に残る名作の世界

さて、ベスト60をよく見てみると、上位に入ってくるゲームでもインカムと人気は違うな、と思わせるゲームがいくつかあります。

ワルキューレの伝説、ナイトストライカー、ドラゴンスピリット、ストライダー飛竜、源平討魔伝というところは、



今でもゲーセンで見かけるペンゴ。



東亜＝シューティング。究極タイガーだ。

	タイトル	メーカー	発売年	pts.
1	ワルキューレの伝説	ナムコ	'89	1004
2	ファイナルファイト	カプコン	'89	711
3	ダライアス	タイトー	'87	609
4	ナイトストライカー	タイトー	'89	540
5	グラディウス	コナミ	'85	508
6	ドラゴンスピリット	ナムコ	'87	505
7	テトリス	セガ	'88	468
8	グラディウスII	コナミ	'88	432
9	ストライダー飛竜	カプコン	'89	423
10	ゼビウス	ナムコ	'83	413
11	アウトラン	セガ	'86	408
12	源平討魔伝	ナムコ	'86	370
13	ドルアーガの塔	ナムコ	'84	342
14	パロディウスだ！	コナミ	'90	308
15	R-TYPE	アイレム	'87	299
16	沙羅曼蛇	コナミ	'86	296
17	スペースハリアー	セガ	'85	289
18	ファンタジーゾーン	セガ	'86	285
19	ダライアスII	タイトー	'89	279
20	グラディウスIII	コナミ	'89	265
21	アフターバーナーII	セガ	'87	256
22	イシターの復活	ナムコ	'86	239
23	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	'88	234
24	エリア88	カプコン	'89	216
25	イメージファイト	アイレム	'88	212
26	ロストワールド	カプコン	'88	211
27	リブルラブル	ナムコ	'83	203
28	ゲイングランド	セガ	'88	197
29	ストリートファイター	カプコン	'87	193
30	バブルボブル	タイトー	'86	183

	タイトル	メーカー	発売年	pts.
31	サイバリオン	タイトー	'88	182
32	ドラゴンバスター	ナムコ	'85	157
33	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	'88	150
33	マーベルランド	ナムコ	'90	150
35	天地を喰らう	カプコン	'89	137
36	パワードリフト	セガ	'88	134
36	魔界村	カプコン	'85	134
38	アルゴスの戦士	テクモ	'86	119
39	スプラッターハウス	ナムコ	'88	116
40	スペースインベーダー	タイトー	'78	109
40	A-JAX	コナミ	'87	109
42	究極タイガー	東亜プラン	'87	108
43	達人	東亜プラン	'88	104
44	クレイジークライマー	日本物産	'80	103
45	大魔界村	カプコン	'88	101
46	ウイニングラン	ナムコ	'89	96
46	フェリオス	ナムコ	'89	96
48	パックマン	ナムコ	'80	95
49	マジックソード	カプコン	'90	88
50	アサルト	ナムコ	'88	85
50	ギャラクシーフォースII	セガ	'88	85
52	ムーンクレスタ	日本物産	'80	81
53	コラムス	セガ	'90	79
54	アフターバーナー	セガ	'87	75
54	雷電	セイブ開発	'90	75
56	Mr. Do！	ユニバーサル	'82	71
57	最後の忍道	アイレム	'88	67
58	プラスアルファ	ジャレコ	'89	65
59	ペンゴ	コアランド	'82	63
60	オーダイン	ナムコ	'88	61

アクション　ジャンプアクション　パズル　シューティング　大型物

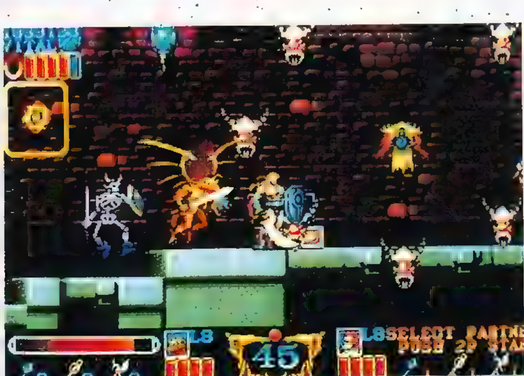
※次点　ガントレット　アタリ　'85年　58Pts.

決してオペレーターの評価の高いゲームだったとは思えません。しかし、そのゲームの持つ独特の世界、キャラクター、ゲーム性がプレイヤーの評価を高めたと思います。

これからもプレイヤーの心に残るさまざまなゲームが出てくると思います。特に、今回のアンケートの集計に間に合わなかったストリートファイターIIなどは、今後2年、3年後にアンケートしても必ずベストテンに入ってくると思われるゲームです。次にこのような別冊を出す機会があれば必ず大きくとりあげることでしょう。

今まで、ゲームを記録に残すという作業はほとんど行われてきませんでした。メーカーでも基板を保存しているところはあまりありません。私たちは、この増刊を通してプレイヤーの心に残るゲームをこれからも記録し続けていくつもりです。

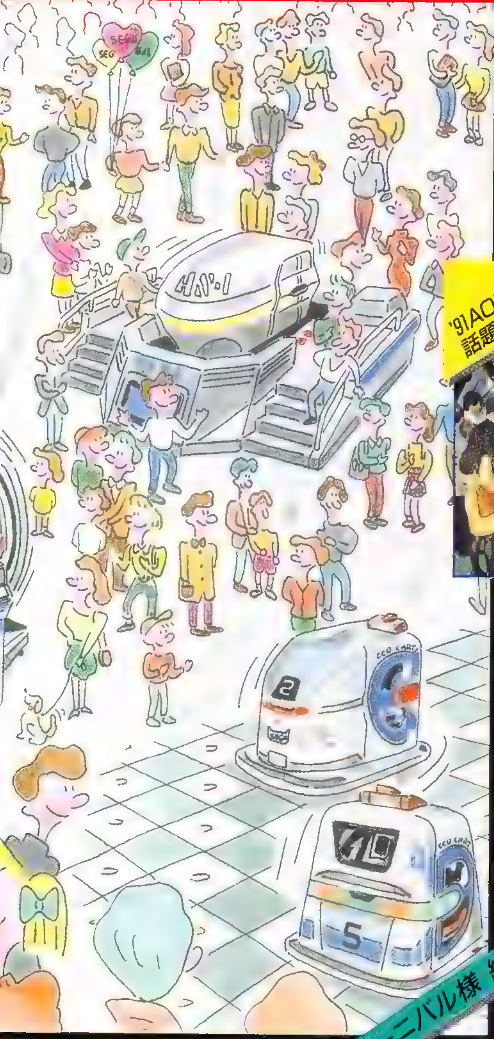




ベスト60に残った一番新しいゲームはカプコンのマジックソードだ。

特殊なゲームシステムを誇る名作、ゲイングランド。

なアミューズメントシーンが続々登場!!



■セガは今、全国各地で笑顔の広がる新しいアミューズメント・シーンを展開しています。

未来感覚の広々とした空間やハイセンスな演出を施した明るく、楽しいアミューズメント・シーンが、続々と誕生しています。セガが提案している新しいアミューズメント・スタイル。充実した時を、興奮のゲームシーンを、誰にでも楽しんでもらうために、全国各地で展開中です。

'91AOUショー話題を独占!!



AS-1

(8人乗りシミュレーター)
SFX映像に連動してキャビネットがムービング。
楽しさも大きい大型アミューズメント・マシン!



CCDカート CCD CART

CCDカメラ搭載の高性能カートが走る。
興奮のスピード感覚が楽しめるドット取りゲーム!

後楽園遊園地カーニバル様 絶賛稼動中



●天保山セガシネセット



サイバードーム CYBER DOME

大迫力スクリーンに臨場感いっぱいのゲームシーン。
多人数同時参加が可能な未来派シューティング!



●AGE'S(自由ヶ丘)

●AGE'S(熊本)



本　社　東京都大田区羽田1-2-12　〒144　電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)

札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　〒062　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14　〒561　電話06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　〒810　電話092(522)4717(代表)

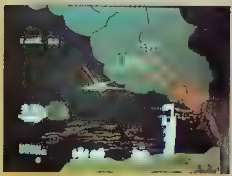


面白さで、新鮮さで、楽しさで、パワフル
HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES
HI-SIMULATION HI-GRAPHICS HI-RESPONSE
STRIKE FIGHTER
ストライクファイター
壮絶な空中戦と爽快な撃墜シーンを満載。誰にでも楽しめるドッグファイト・シミュレーション!
R360
新たなるゲームシーンを創造する。360度回転のエキサイティング・ゲームマシン!
ラッドモビール
Rad Mobile
天候や時間感覚もリアルに再現。とことん走れる大陸横断レーシングゲーム!
TVゲームシリーズ
DYNAMIC C.C.
ダイナミックカントリークラブ
よりリアルなコース設定を実現。豪快ショットも飛び出すゴルフシミュレーション!
CLUTCH HITTER
クラッチヒッター
セ・パ両リーグの選手が実名で登場。100%実戦感覚が楽しめるベースボールゲーム!
プライズゲームシリーズ
ニューUFOキャッチャー
楽しさまるごとつかみ取り。プライズマシンはホットスポットの人気物。
ニュープライズ! ソニックのゆかいな仲間た
メダルゲームシリーズ
ダービーデイ
DERBY DAY
競馬場さながらのレース展開。本格派も興奮のハイビジュアル・メダルゲーム!
ロイヤルクラブ
ROYAL CLUB
立体映像の女性ディーラーも超リアル。華麗な演出が楽しめるカードゲームマシン!
SONIC
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス

すごい!! グラフィックはここまできた!

映像表現に限界はあるか?

過去20年に渡るビデオゲームの歴史の中で、グラフィックと、それを表示するシステムの発展はめざましかった。それはどんなものだったのだろう。

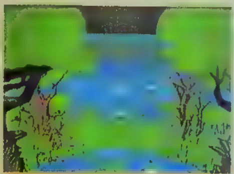


ほとんどバックに描かれた絵。フォートレス。

カラーに見えた白黒画面

インベーダーゲームやブロックくずし以前、そう、まだテニスゲームやその発展形のゲームが多かったころは、ビデオゲームの映像は白黒表示であった。コンピューターゲームで遊ぶことの珍しさだけで満足して、緻密なグラフィックや綺麗な色などを望むことはまだ少なかったんだ。その後、各社は白黒表示を生かしつつ高度なグラフィックを提示できないかと考えたんだ。

最初に登場するのがハーフミラーによる画面合成だろう。これはおもにアップライトの筐体で使われていた技術で、下方に取り付けられたモニターの映像と正面奥に描かれた背景画を2つの間に斜めに取り付けられた特殊な鏡で合成するというものである。こうすることにより綺麗なカラーの背景の中にモニター映像の白の部分のみが表示される。これで青空の中を飛びまわる戦闘機や森の間を疾走するジープなどが表現できた。一見、カラー映像に見えることからいろいろなゲームに応用され、'70年代によく見られた。そして現在でもその技術が使われさまざまな効果が生み出されている。3画面で有名なダライアスもハーフミラーをうまく使い、つなぎ目のない画面合成でその効果を生かした。今後もまだ、様々な利用法が開拓されてくるだろう。



池も草も絵で描いていたフロッグス。

そして'70年代後半、時を同じくしてよく見られたのが、モニターに直接色を付けてしまう方法である。これは色セロファンやテープを、モニターに張り付けその部分ごとに色を変えてカラーに見せるというものである。有名な所ではブロックくずし系のブロックがある。これは3列に色分けがしてあった。

この他にインベーダーを4色ぐらいに区切り、自機に近づくにつれてインベーダーが赤の色に変わるというものがあった。

その後ようやく個々のキャラクターに色が付くようになる。カラー時代への突入である。とはいってもすぐにすべてのゲームがカラーになったのではなく最初のうちは白黒がやはり多く、カラーのゲームは価格が高くてメーカーも白黒版とカラー版の両方を出していた。当時わずか数色しか使えなかったのに対して現在数10万色、色数だけ見ても、その技術の進歩の早さは「たかがゲーム」と馬鹿にできないものがある。では白黒からカラーへの発展とは別にどのようなシステムがあったのか見てみよう。



動きのなめらかさも緻密に表せる。アステロイド。

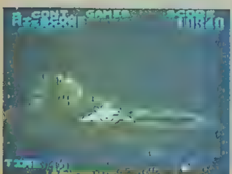


3画面ならデカキャラとの対戦も。ダライアス。

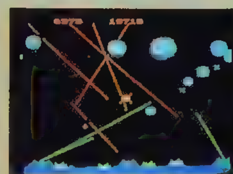
ベクタースキャン方式によるゲーム

現在ビデオゲームの画像表示方式はラスタースキャンと呼ばれるもので、画面の上から下にかけて走査線に従いドットを塗りつぶしていくものである。これと違い、画面上のある点から点へと線を引き、そのつなぎ合わせで形を表現するものをベクタースキャン方式という。

画面から受ける印象は、よくパソコンゲームにみられるワイヤーフレームなどと呼ばれるあれだ。ただパソコンのモニターはラスタースキャン方式なので疑似的に描いているにすぎない。そしてベクタースキャンといえば、その表示速度の速さにともなったグラフィックの多彩な動きが一番の特徴だ。アステロイド(アタリ)の画面中に散らばる隕石、バトルゾーン(アタリ)の3D映像、テイルガンナー(シネマトロニクス)のバリアに接触し、回転しながら跳ね返る敵戦闘機など、10年ぐらい前のゲームなのに現在でも遜色のないデザインセンスだ。



模型を使いSFX的な表現も。スターブレイザー。



ミサイルの弾道も線画で表示。ミサイルコマンド。

そしてベクタースキャン方式も4、5年後にはカラー表示になる。アタリのスターウォーズが有名な所であろう。現在ビデオゲームではほとんど見られなくなったベクタースキャン、今でも根強いファンがいることを付け加えておこう。

LDゲームの過去と未来

レーザーディスクゲーム。憶えている人も多いと思うけど、このシステムは現在ほとんど見かけることはない。筐体の中に基盤とLDプレイヤーを入れ、ソフトはディスクで供給する。'83年、アストロンベルト(セガ)で初めてそのシステムが世に姿を現わす。SFXを用いた映画のような画像、そのストーリーの進行に合わせて操作をするんだけど、映画の中に入り込んだような感覚と、その流れを自分で決められることで注目をあつめた。その後各社からLDゲームが出され、実写の画像を使ったものや、アニメーションなど色々なゲームが登場する。その中でもデータイーストのLDゲームは人気があった。それはアニメーションが中心だった。幻魔大戦をはじめサンダーストーム、ロードブラスターなどが'83〜'85年の間に発売された。ロードブラスターは3D視点のドライブゲームでマッドマックスばりのカーアクションを繰り広げる。新妻を殺された主人公が復讐のために暴走族を追いまわす。波止場、地下下水道や夜の街など展開もすばらしくアニメーションの質も高い。しかしこのような素晴らしい作品が多いLDゲームも2、3年で衰退していく。



迫力あるシーンが連続する。サンダーストーム。

その原因はディスクの物理的寿命である。デモ、もしくはプレイのために一日中LDプレイヤーを動かし続けなければならず、かなり酷使され故障も多かったんだ。

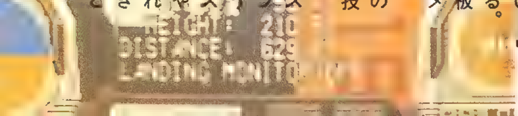
その結果、現在見られることがなくなったが、'91年に入ってデータイーストが「DVI」を発表。これはデジタルビジュアルインタラクティブ技術というもので、CD-ROMを用いた新システムである。CD-ROMのデータを基板で処理し、実写映像やアニメーションなどを表示できる。

かつてLDゲームで評判の高かったデータイーストの技術に期待したい。

このようにさまざまなシステムで表現されていたグラフィックであるが今後どのように発展していくんだろう。スペースの都合でスクロールやスプライトについて触れられなかったが全体を通して大きな動きはわかってもらえたと思う。



アニメーションの質も高い。ロードブラスター。

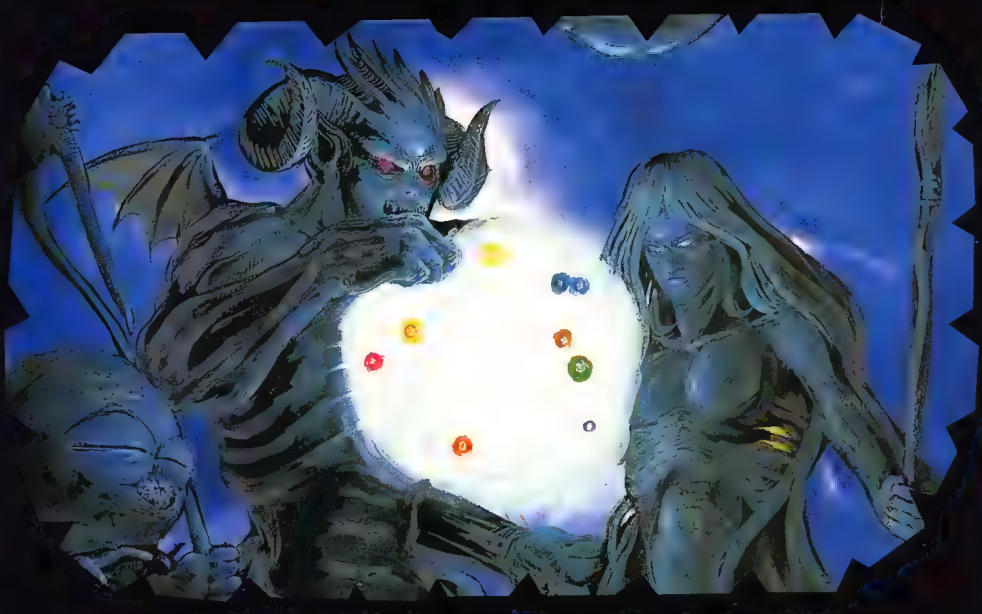


THE BEST GAME

ゲーメスト肉迫!!
徹底解剖 SPECIAL9

■

逃げ道は、もはや閉ざされた。
選び出された９のゲーム。切り開き、折りたたみ、串刺しにせよ。
煉獄の炎と鋼鉄の鎖をもって彼らを死に至らしめよ!!
永久保存版、超名作ゲームのすべて。
…そして、真の再生の契機を待て——



ゲーメストが選んだ
徹底解剖
SPECIAL9
SUPER REVIEW

縦スクロールシューティングの金字塔

ゼビウス

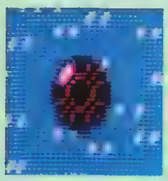
8年前とは思えないきれいなグラフィック。すばらしいデザインの敵キャラ。高いゲーム性。さまざまなバグと隠れキャラの数々。人気ゲームにつきものの怪情報。それらをまとめて紹介してしまおう。

やまかわ悠理

キャラクター紹介

銀色を基調とした敵キャラをすべて紹介だ。

空中敵



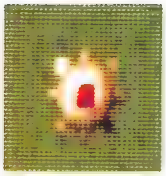
ガルザカート（コードネーム…ブルズアイ）・スコア…1000点、出現個数…1個
ザカートの改良型。画面上方から出現し、16発の通常弾と4発の誘導弾（ブラグスパリオ）をばらまく。出現後に撃つよりもばらまかせて誘導弾を撃ちまくったほうが点数的には高くなる。しかし、多少は危険をともなうので、撃ってしまったほうが安全である。また、こいつだけは固定キャラである。



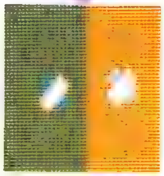
カピ（コードネーム…ラムバス）・スコア…300点、出現個数…2～4個
タルケンの改良型。ソルバルウに接近して、逃げぎわに弾をばらまいて去っていく。逃がすと強いが弾を出す前に倒せばいいカモである。



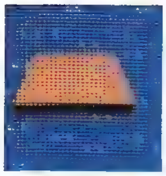
ジアラ（コードネーム…スピナー）・スコア…150点、出現個数…2～6個
トーロイドの発展型。ソルバルウに弧を描くように突っこんできて、逃げぎわに1発弾を出す。押されるとかなり強い。タルケンと同時に出現するタイプは2～3つ。



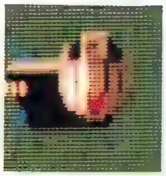
ゾシー（コードネーム…オクトパス）・スコア…70～100点、出現個数…5～6個
自機をつけ狙うタイプと勝手に飛びまわる2つのタイプがある。前者が100点、後者が70点である。後者は前半に出現する。また、13エリアでは画面下から出現する（通称バックゾシー）のもいる。



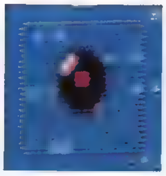
ギド・スパリオ（コードネーム…ロング・レンジ・ザッパー）・スコア…10点、出現個数…4～6個
上から高速で飛んでくる。弾切れを起こした際に突っこまれやすい。10点とは思えぬ強さ。



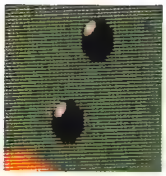
バキュラ（コードネーム…フライングボード）・スコアなし、出現個数…1～たくさん
破壊不能キャラである。1枚の板がくるくるまわるように上から下へ移動していく。ガルバーラの土台にはこれの材質が使われている。



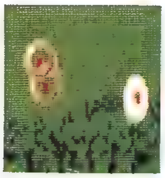
テラジ（コードネーム…リムロイド）・スコア…700点、出現個数…1～4個
カピの改良型。自機に向かって高速で接近し、高速で退却しつつ弾をばらまく。逃がすとたてつづけにやってきて、地上敵が弾を出せなくなるほど弾を出してくる。しかし、弾を出す前に倒すことができれば点稼ぎキャラに化ける。通常は2～4個で出現するが、11エリアの最初では1つだけ出現する。ちなみに、イシターの復活のMUSEUMで姿を拝める。



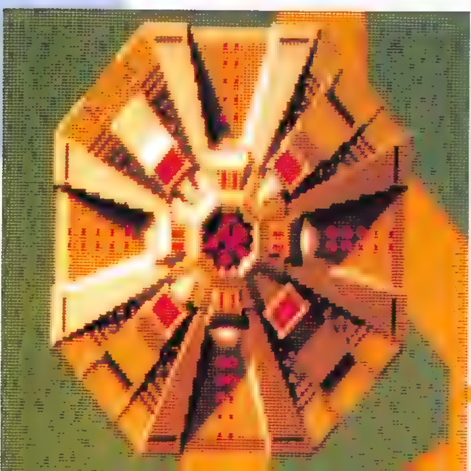
ブラグザカート（コードネーム…クラッカー）・スコア…600点、出現個数1～2個
ザカートの改良型。出現はザカートと同じだが、弾を出すときにソルバルウに向かって5発扇状に出す。不意をつかれるとめちゃくちゃ強い。通常の出現個数は1個だが、14エリアの最初では2個出現する。ここで泣かされた人も多い。ちなみに、スーパーゼビウスではこいつが6個同時に出現することからも難しさがわかるだろう。単体では最強キャラ。



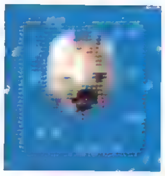
ザカート（コードネーム…テレポーター）・スコア…100～150点、出現個数1～5個
いきなり空中に出現して、消えると同時に弾を1発出す。かなりうっとおしい敵であり、かなりの強敵。100点のザカートは、出現後、下に移動するだけだが、150点のザカートは出現後ソルバルウに向かってくる。スピードも後者のほうが早い。ブラグザカートとガルザカートはこれの発展型。通常は2～4個で出現するが、14エリアのアンドアジェネシスの援護では5個出現する。



トーロイド（コードネーム…コイン）・スコア…30点、出現個数…5～6個
無人偵察機。ソルバルウと縦座標が合うと逃げてしまう。弾を1発撃つタイプと撃たないタイプがある。こいつが出現したら、ブラグ・ザ・カートやテラジが出現する可能性が高い。



アンドアジェネシス（コードネーム…アドーアギレネス）・スコア…コア4000点アルゴ1000点、出現個数…1個
実際には空中に浮いていて攻撃はブラスターで行なうことになる。コア1個とアルゴ4個で構成されている。コアは何も攻撃せず、ブラスターで撃つとアンドアジェネシスの機能が停止する。アルゴはいわゆる砲台で弾を無差別にばらまく。コアを撃ったときには、4000点とアルゴを倒した数×200点が入る。機能が停止するとブラグサが出現する。出現中はザカートが援護してくれる。一定時間たつと退却する。こいつが出現している間は、ほかの地上敵は出現しない。また、出現する直前にはザカート系の敵が出現する。



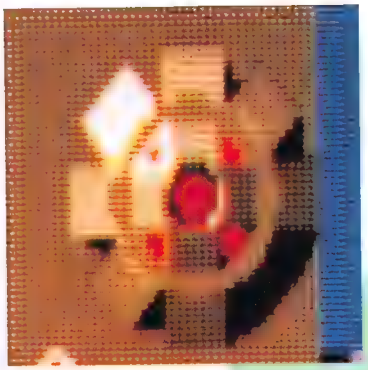
タルケン（コードネーム…ビートル）・スコア…50点、出現個数…2～6個
対人用有人戦闘機。ソルバルウに接近しつつ弾を1発撃って戻っていく。かっこいいキャラのうちの1つ。

ゼビウス



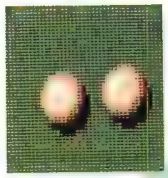
スペシャルフラッグ（コードネーム…フラッグ）・スコア…出現1000点

これも、ソルと同様隠れキャラである。スペシャルフラッグゾーンのどこかに隠されている。出現させると1000点入り、スペシャルフラッグの上をソルバルウが通過すると1UPする。



ガルデロータ（コードネーム…ダイザ）・スコア…2000点

デロータにバキュラの材質でできた土台がついている。一応デロータの強化版で、画面外に出るまで弾を出してくる（ほかの地上敵は一定ラインで攻撃をやめる）。



ログラム（コードネーム…ドーム）・スコア…300点

いわゆる砲台。1発ずつ撃ってくる。前半は攻撃が甘いが、後半に行くにつれて弾を連発するようになる。



ソルバルウ（コードネーム…なし）

自機である。空中敵用のザッパーを3連発撃つことができ、地上敵用のブラスターを1発ずつ撃つことができる。



シオナイト（コードネーム…シオナイト）・スコアなし、出現個数…2個

これも破壊不能キャラである。ソルバルウに2個くっつき、離脱するときは1つに合体してしまう。このキャラはソルバルウの味方という設定になっている。



メッセージ（コードネーム…なし）・スコア…10点

キャラクターでもなんでもないのだが一応説明しておく。ゲームスタート時の森の右端をブラスターで撃っていると画面下にメッセージが現れる。コピー品だと、メッセージが違う。メッセージが現れると10点入る。



グロブダー（コードネーム…スティングレイ）・スコア…200～10000点

攻撃はしてこない。動きの種類はさまざまでその動きによって点数が違う。



▲**ガルバーラ**（コードネーム…ビッグ）・スコア…300点

バーラのでかいやつ。土台はバキュラと同じ材質。

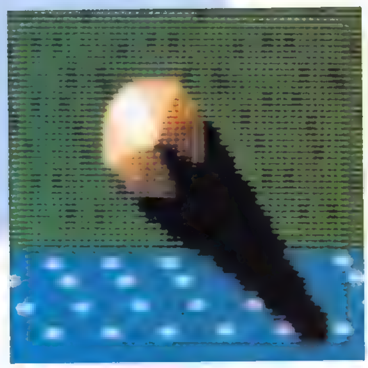


ブラグスパリオ（コードネーム…?）・スコア…1発500点、出現個数…4個

ガルザカートから出現する誘導弾。誘導弾の割には高速である。一応破壊不能だが、1発当てるごとに500点入る。ジェミニ誘導をしつづけていると、キャラクターオーバーで空中敵が出現しなくなる。

昔の敵はやわらかい?

昔は何とも思わなかったのだが、敵キャラには耐久力がないのである。バキュラやブラグスパリオは壊せないから例外。今のゲームは耐久力があるのが常識。いかにも昔のゲームといった感じだ。



ソル（コードネーム…タワー）・スコア…出現2000点、破壊2000点

普段は地下に隠れているが、その位置にブラスターを撃ちこむと出現する。完璧に出現したあとにブラスターを撃てば破壊できる。隠れキャラの元祖!?



ボザログラム（コードネーム…ドームアレイ）・スコア…300～2000点

ログラムが連結してできたもの。中央部を一気に倒すと2000点で砲台のほうを壊すと300点になる。全エリアを通じて3個しか出てこない。



ドモグラム（コードネーム…スライダー）・スコア…800点

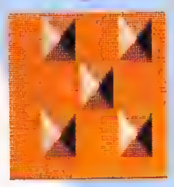
移動する砲台。同じ円を描いたり、8つのドモグラムがいったり来たりしたりなかなか楽しませてくれる。



デロータ（コードネーム…ルーク）・スコア…1000点

ログラムの強化版といったところ。連続的に弾を出してくる。

地上敵



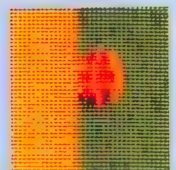
バーラ（コードネーム…ピラミッド）・スコア…100点

いわゆるピラミッド。何の役にたっているかは謎。攻撃はしてこない。



ゾルバク（コードネーム…スカイライト）・スコア…200点

いわゆるレーダー。これを壊すと空中敵の順番が手前に戻る。攻撃はしてこない。



ブラグザ（コードネーム…パイナップル）・スコアなし、出現個数…4個

アンドアジェネシスを倒したときに本体から逃げる物体がこれ。どうやっても壊せない。アンドアジェネシスのエネルギー源である。

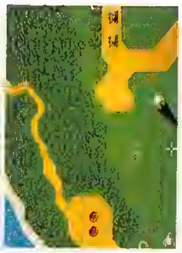
隠れキャラクター

ソル＆スペシャルフラッグすべて見せます

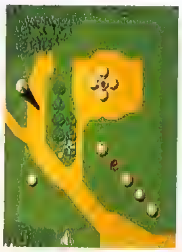
隠れキャラとして話題を振りまいたソル＆スペシャルフラッグ。今、すべての位置が明かされる。

ソルの出現場所

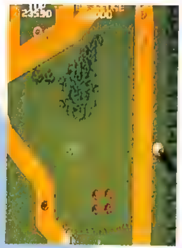
○1本目・1エリア
背景のマークが目印になる。グロブダーを全部撃つためにも早めに出す。



○2本目・1エリア
地上敵を全部撃つにはきびしい位置。1回ソルを出してボザログラムを撃ってソルを倒しにいく。



○3本目・2エリア
探しにくい場所にある。4つの地上敵の斜め上。



○4本目・2エリア
川の上方の芝生にある。見つけやすい。



○5本目・3エリア
ガルバーラの斜め上。バキュラに邪魔されて撃ちにくいこともある。



○6本目・3エリア
ガルデロータの右側。ソルを出してからガルデロータを倒す。



○7本目・4エリア
道で区切られた部分が目印。地上敵を全部倒すのはちょっと難しい。



○8本目・5エリア
砲台の右側。スペシャルフラッグを出すのに手間どると、出すのが精いっぱい。



○9本目・5エリア
森と飛行場の境い目。出すのに手間どると、このあとがつらい。



○10本目・6エリア
川の手前の芝生の中央。わかりやすい位置。



○11本目・7エリア
地上絵の斜線に囲まれた部分。バキュラにはさほど邪魔されない。



○12本目・7エリア
8エリア前の森から下に4キャラ右側から2キャラの位置。



○13本目・8エリア
一見何もないようなところにある。ソルを壊しても地上敵を全部撃つことは可能だが、一瞬の出遅れも許されない。

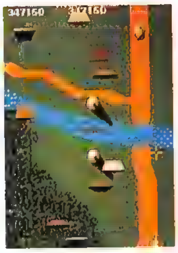


○14～17本目・9エリア
左から右へ出し、左から2番目を壊して1・3・4番目と壊す。ソシーが怖い。





○18～25本目・10エリア
名物8本ソル。ハイスコア表示で座標を合わせ最初の1本を出す。あとは等間隔なので見当がつく。8本出して4本壊し、7本出して5本壊しといろいろなパターンがある。



○26～27本目・11エリア
川の上下に位置する。かなりバキュラに邪魔されやすい。



○28～31本目・11エリア
11エリア最後の斜めの道の上の芝生に斜めに配置されている。ソルを全部壊すならば左側の地上敵は3つ壊すのが限界。



○32～35本目・12エリア
川の下の左側に密集している。1発で全部出すには経験が必要だが、それよりも空中敵の攻撃がきつい。



○36～37本目・13エリア
川の上に横に2本並んでいる。左側のデロータ2つがやっかい。



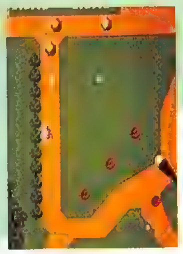
○38本目・15エリア
エリアの最初の左側にある。ログラムの真横が目印。安全を考えるなら出さないほうがいい。



○39本目・15エリア
細い道の手前が目印。空中敵がきつくて壊すのがきつい。



○40本目・15エリア
森の中の空地。分かりやすいが、空中敵の攻撃によっては壊せないこともある。



○41本目・15エリア
道と芝生の境い目。比較的出しやすい。



○42本目・16エリア
道に区切られた芝生にある。倒すことは考えないほうがいい。

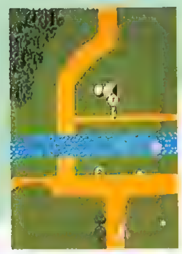


○43・44本目・16エリア
ガルデロータの左上。出すことよりも16エリアを抜けたことが大きい。

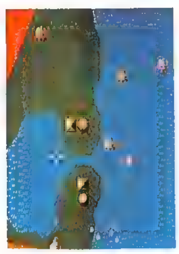
スペシャルフラッグゾーン

スペシャルフラッグは、必ず同じ位置にあるとは限らない。横のラインのどこにでも可能性がある。

出しやすい方法は、スペシャルフラッグゾーンが出現する前に左か右に寄っていて、スペシャルフラッグゾーンが現れたなら左なら右側、右なら左側のラインを狙うと出しやすい。中央にいると左右に散ってしまう。



○1本目・1エリア
70%あたりの川。空中敵がうっとおしいが比較的出しやすい。



○2本目・3エリア
ガルバーラの先の湖の入り江のライン。バキュラに邪魔されて出しにくい。



○3本目・5エリア
港の出っぱりの少し下。港の出っぱりに合わせると出ない。出して取って死んで永久パターン!?



○4本目・7エリア
ナスカの地上絵のハチドリのしっぽの下のライン。敵が出てこないのでかなり出しやすい。



○45本目・16エリア
川の上の中央。一見きつそうだが、パターン化によりすべての地上敵を倒せる。

スーパーゼビウスの場合

ソルは元祖ゼビウスと共通する部分もあるが、半分くらいのソルの位置はずれている。そのずれはたいていが左右にずれている。

スペシャルフラッグは、1エリアこそ同じ位置だが、そのほかはいずれも70%以降にあって永久パターン(?)ができないようになっている。しかも、たいていが攻撃がきびしいところにあるのがいかにもスーパーゼビウスらしい。

ゼビウスの軌跡

ここでは、ゼビウスがデビューしてからの足跡をたどってみることにしよう。そして、自分の攻略の過程も同時に書いてみた。こういうふうに攻略していったんだと思ってくれたら幸いである。

目指せ一千万!!

○**1983年2月**
新宿でロケテスト[※1]（先行発売!?）をやっているという情報が入る。この時点では、ゲームのジャンルはよく知らないが、とにかくすごいゲームだと聞いた。どうしても新宿に行ってみたかったのだが、受験生＋金欠少年だったので行けるはずがなかった。3月に行きつけのゲーセンに入荷するというのでそれまで待つことにする。

○**3月11日**
ついに待ちに待った入荷の日。ほとんどのテーブルがゲーム50円なのにゼビウスだけが100円。しかし、そんなことは関係なしになけなしの100円をブッこみさっそくプレイ。結果は、アンドアジェネシスの前に撃沈。2990点だった。当時、この店ではゲーム大会[※2]をやっており、当然のことながらゼビウスは対象機種であったので、こういう行事に燃える私は金欠と戦いながらハマっていくのであった（ちなみに、ゲーム大会はもう1機種あり、データイーストのスケーター）。
そして、その日の2回目のプレイでアンドアジェネシスを突破しつつも、次のエリアの海上の猛攻でソルバルウは散った。83870点だった。

○**3月某日**
さすがに金欠なので1日2回のプレイが限界である。時間はあれど、金がなくてプレイできないのは情けない。そんな状態でも1日1エリア進んで行く。このころからソルの存在が明らかになる。それと同時にスペシャルフラッグの情報も得る。
そのころすでに都会のプレイヤー[※3]が1千万点を達成しているとは夢にも思わなかった。

○**3月27日**
ついに16エリア到達。だが門前払いをくらう。ここにくるまでにもかなり苦戦している状態なので先行き不安。

○**3月30日**
ついに16エリア突破。（死に越え）[※4]。16エリアの次は何かなと思ったが結局7エリアだったことを知る。

○**4月7日**
2459840点を記録。学校が始まってしまい、遠方にあるこのゲーセンに行けなくなり、結局このスコアがゲーム大会[※5]のトップになる。

○**4月某日**
某デパート屋上でプレイ中200万点あたりで突然クレジット音[※6]とともにソルバルウが動かなくなるバグが発生。ゲームオーバー後、再スタートしたが再びプレイすることなく去る。

○**4月某日**
870万点あたりで店からドクターストップ[※7]がかかる。残機は30機以上はあった。すでにこの時点で1千万点の自信を得る。

○**4月某日**
ゼビ本[※8]を見る。ソルはこの時点で44本というのをチェックする。

○**4月25日**
NG[※9]創刊、表紙はゼビウス。



ゼビウスとはいってもソルバルウだけど…。

○**ゴールデンウィークの某日**
国分寺の某ゲーセンでついに1千万点達成。時間[※10]は5時間45分ほど。

○**5月某日**
2回目の1千万点達成。と思いきや、画面をよく見ると「ゼビオス」[※11]だった。

○**6月某日**
新宿で、上級者用ゼビウスなるものを発見。しかし、ただのランクアップだったので、1234560点[※12]でやめる。

○**7月某日**
ディグダグの豆本[※13]を見てキャロットというゲーセンへ行く。ハイスコアボード[※14]があったので、1千万点を出して帰る。

○**8月某日**
東京のナムコ直営店全店を通じてゼビウス・マッピー・ギャラガの大会[※15]の予選みたいなものが行われる。

○**9月某日**
新宿のプレイシティキャロット一番店で本選[※16]が行われる。とりあえずスコアを出して、映画のチケットをもらって帰る。

○**10月某日**
タイムトライアルに挑戦しはじめる。

○**10月某日**
雑誌AMライフ[※17]にて、ゼビウス1千万点達成者のリスト[※18]が載る。以後何回か達成者を載せていた。

○**11月某日**
マイコンベーシックマガジンの付録であったスーパーソフトマガジン[※19]でゼビウスの特集が組まれる。



創刊2号(?)から3号連続で特集が組まれた。

○**12月某日**
スーパーソフトマガジンでハイスコア集計が始まる。ゼビウスの全国トップの欄が1回目では5分の2ほどであったのが、3回目の集計[※20]で3分の2を占める。



ゲームの数が少なかったせいかもしれないが…。

解説

※1　ロケテストといっても2種類あり、開発中のものをテストして手直しをするものと、インカムを調査して、それをデータにして基板を売るときに使うものがある。この場合は後者。

※2　今では風営法の規制により、ゲームセンター内でスコアに対して賞品を出すことができなくなっている。

※3　中金直彦氏、うる星あんず氏、古田秀人氏の3人といわれている。

※4　70%ラインを越えてから死ぬと次のエリアに進んでしまうこと。

※5　ちなみに賞品は、プロポのないラジコンカーであった。

※6　このあとに出てくる驚異現象の強制ゲームオーバーである。初めての1千万点を狙っていて、これに泣かされた人も多いだろう。

※7　今でも、長時間プレイを毛嫌いする店は多い。当時はそんなこともなかった店だったが、人気ゲームだったので中断された。

※8　先ほどの中金直彦氏とうる星あんず氏が作った同人誌。コピー誌で表紙は青だったと記憶している。以後、続々と現れる攻略本のパイオニアとなる。後日、ゲームフリーク（サークル名）の手によってオフセットになって再版された。



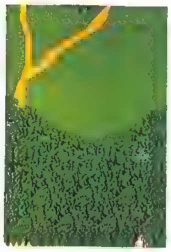
これは再版もの。とはいっても内容は一緒。

※9　ナムコの情報誌。当時は季刊（3カ月に1回）でサイズはA5であった。

※10　人それぞれだが、平均して6時間ほど。長い人は8時間ほどかかる。

※11　いわゆるコピー基板である。ほかにバトルズというのもあり。

※12　余裕があると点数をそろえるという芸ができる。そのほかALL1とかもある。



一応敵の点数を知っていないと

徹底解剖 SPECIAL9

ゼビウス

○'84年3月某日

以前からうわさされていた「スーパーゼビウス」[※21]が登場。初挑戦では12エリアで終わった記憶がある。しかし、ジェミニ誘導[※22]であっけなく1千万点が出てしまった。

○4月25日

細野晴臣氏[※23]監修で、日本初のVGMレコードがアルファレコードから発売される。1番最初に入っているのはもちろんゼビウス。



オリコンチャートで初登場で19位だった。これはすごいこと。

○11月8日

ファミコン版ゼビウスが発売。公称150万個をさばく。第一次[※24]ファミコンブームが起こる。

○12月16日

日本初のゲームビデオ[※25]「ゼビウス」が発売される。



ノーミスで16エリアを抜けているという内容である。

タイムトライアルについて

タイムトライアルとは、ゼビウスの場合1千万点に要する時間をどれだけ縮めることができるかをチャレンジするものである。

単にエリアをクリアしていくだけなら出てもいいとこ5時間を切るかどうかである。それから時間を縮めるにはどうすればいいかというと、スコアが短時間で多く入る場所で死ねばいいのである。その場所とは9エリアになる。スタートしていきなりソルが4本あり、ブラグザカートが出現し、最後でアンドアジェネシスまで出現するというおいしいエリアなのである。

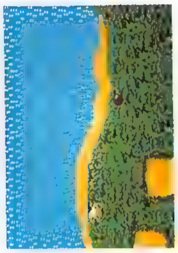


この4本ソルを壊してすぐ死ぬ。

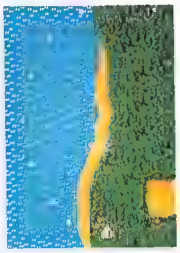
時間を縮めるには一応2つの方法がある。

1つは、ソルを4本出して4本とも破壊してすぐ死ぬ方法である。この方法だと1回につき16000点＋α入る。標準設定ならエブリ60000点なので、4回で1機増える計算である。つまり3機で60000点。1機で2000点になる。100万点を稼ぐのに50機ほど必要なのである。時間を短縮するには1番効率がいいのだが、いかんせん残機がめちゃくちゃ必要なのがネックである。

もう1つは、アンドアジェネシスを倒して死ぬ方法である。この方法では、ソル4本を出して壊して16000点、ガルデロータ2000点、アンドアジェネシスがアルゴ×4＝1000点とコア4000点＋800点で8800点、そして空中敵の撃った数がプラスされ、さらにガルザカートの出すブラグスパリオを撃った数がプラスされる。ここで問題になってくるのがブラグスパリオの稼ぎである。安全に逃げるなら本体を撃つだけで1000点入る。しかし、ブラグスパリオを2回以上撃てば点効率はあがるのは自明の理。そこで、ブラグスパリオを撃ちまくる方法が開発されたのである。やり方は、ブラグザカートが出現したら1キャラ分横にいた位置に待機してザッパーを撃ちまくる。そして、分裂したらしばらく（0・5秒くらい）その場にいたあとで下に移動する。ブラグスパリオはソルバルウをかすめるだけ。もちろんザッパーは連射している。この方法で4000点から8000点ほど稼げるのである。



ガルザカートの横に自機を位置させ連射する。



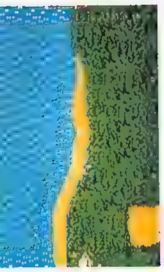
爆発したら下に下がりながらブラグスパリオをかわす。

ジェミニ誘導で稼ぐという方法もあるが、アンドアジェネシスを倒すのが難しくなるうえ、ジェミニ誘導自体が危険なのでだめである。

トータルすると、最悪でも30800点＋空中敵である。調子がいいと40000点近く入ることになる。2回で1機増えるので1機で60000点。100万点で17機である。ただ、先ほどの方法より時間短縮のペースが落ちるのである。さらに1機分の時間が長いのでミスが許されないのである。ガルザカートの稼ぎに失敗すると、その前のシオナイトが出現している時間のことを考えると大損である。

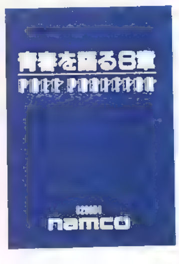
結論をいってしまうと、後者のほうが効率がいいのである。つまり、時間短縮を開始する時期が早いためである。普通にループさせるとかなり時間がかかるため、早めに時間短縮を始めるのは当然なのである。

タイムは、究極のプレイができれば3時間台に乗せることが可能だと思う。今現在確認されているのは4時間9分。今のすご腕プレーヤーなら…3時間を切るのも夢ではない。



最後のブラグスパリオもかわす。下に下がれば自然によけられる。

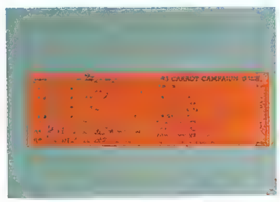
※13 手帳サイズのゲーム解説本。ほかにもポールポジションやリブルラブルがある。巻末にキャロット系の店が書いてある。



ポールポジションは「青春を語る8章」と副題がそれぞれある。

※14 ハイスコアラーの性である。

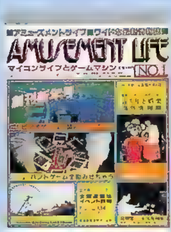
※15 キャロットキャンペーンという名前がついていた。



参加を証明するチケットである。

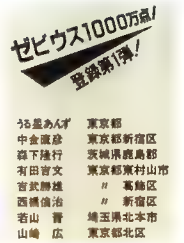
※16 本選は、それぞれの台でエクステンドなしの設定で行われた。

※17 本名アミューズメントライフ。ゲーメストが出る前にアーケードを中心にした構成の雑誌であった。



21号をもって休刊した。これからゲーム界に進出した人は多い。

※18 1千万点というのは名誉なことであった。以後のゲームでも1千万点でカウンターストップするのが現れるようになる。



これが載ったのはゼビウス登場後6カ月だった。

※19 今ではスーパーソフトコーナーとして本の一部になっている。

※20 今では考えられないことである。さすがに次の号では○○名の皆様になった。

※21 海外向けの超難度バージョン（アタリのロゴが入っている）を少し手直ししたもの。ゼビカイトやファントムも出現する。14エリアの最初に出てくるブラグザカートの数は3個（アタリ版は4個）



東京では、ハイスコア申請で「スーパー」と書けなかった。

※22 驚異現象で解説あり。スーパーゼビウスでは、これを使用することにより永久パターンになる。

※23 細野晴臣氏はゼビウスのファンであり、遠藤雅伸氏とも仲よしである。

※24 家で1億点をやったりコマンドで無敵にして3億点をやったりした人がかなりいたそうである。このあとでスーパーマリオブラザーズがブームになる。

※25 プレーヤーの腕は……だそうだ。

驚異現象・ゼビウス編

昔のゲームはバグが多かった、というわけではないがゼビウスにもかなりのバグがある。それを紹介しよう。

驚異現象・ゼビウス編

○サイドファイヤー・バックファイヤー
ザッパーを撃った瞬間に自機のまわりにいる空中敵を倒す技。



弾を出す敵の場合は怖い。本当に追いつめられたときのテク。

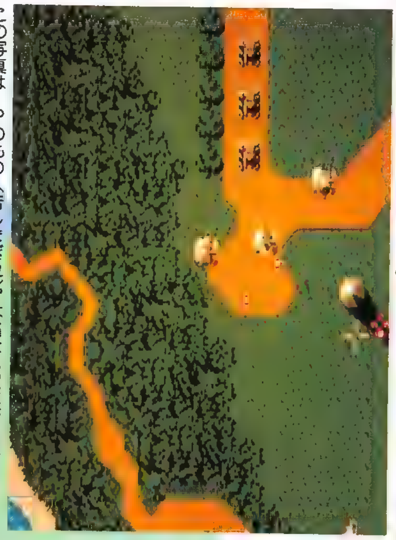
○エリア飛ばし
エリアの最後が見える直前に死んでしまうと1つ先のエリアに飛ばされてしまうバグ。主に、13エリアと15エリアが成功させやすいが、実際は狙って必ずできるほどではない。



ジアラを下にやりすごし弾をくらうと成功しやすい。

○森の地上敵
死んだ直後の森に地上敵が出現するというバグ。地上敵のデータをメインCPUに転送するときに死ぬと起こるそうだが、狙ってバグさせることはできない。

○ソルの影撃ち
1P側ではソルが出現したあとに頂点をブラスターで撃つと壊せるが、2P側では影の部分を撃つと壊せるというもの。



この写真は1Pのもの（苦しまぎれ）。本当なら照準が点滅する。

○地上敵の地もぐり
特定の地上敵は、前に出現した地上敵の爆発跡の下へ行ってしまう。その現象。



7エリアのドモグラムがぐるぐる回っているところがメジャー。

○無限増え
1千万点に達する直前の最後のエクステンドの得点を越えると敵を1つ倒すごとに1機増えるというもの。標準設定の6万点エブリなら9996万点から開始する。ノーエブリの設定ではならないはず（未確認）。

○いきなりゲームオーバー
無限増えのとき、256機ためて死ぬと残機0とみなされてゲームオーバーになる。

○強制ゲームオーバー
いきなり自機が操作不能になりゲームオーバーまで続くというバグ。これは、1P側のブラスター、2P側のレバーとザッパーで操作できる。ゲームオーバーになると、いきなり2プレイが始まってしまう。主に長時間プレイの際になりやすい。

○キャラクターオーバー
主に9エリアでなりやすいのがこれ。ゾシーを残してシオナイトの出現位置まで行くと、まれにシオナイトの片側しか出てこなくなる。その状態でさらにゾシーを残すとガル・ザ・カートも出ないときがある。これはキャラクターオーバーが原因している。
詳しく説明すると、ゾシーには1～6番まで番号があるとする。シオナイトは1と2の番号がある。ゾシーの1番が出ているとシオナイトの1番が出たくとも出てこれないのである。
別にゾシーだけでなくほかのキャラでも応用がきく。純粋なキャラクターオーバーではないが、敵の弾も一定量で打ち止めになる。



9エリアのシオナイトを消したところ。もう1個も消せる。

○犬・ファントム・ギャラクシアン(ゼビカイト)が出現する
これらははっきりいってほとんど起こる可能性がないバグ。プログラムの暴走によりキャラクターROMの中にある使われないキャラクターが出現してしまう現象である。これぱかりは、私もお目にかかったことがない。
ファントムとギャラクシアンに至ってはスーパーゼビウスで登場している。

○地上敵の爆発音
地上敵の爆発音は、通常は小さい音なのだが、まれにソルバルウの爆発音になってしまうことがある。原因は不明。

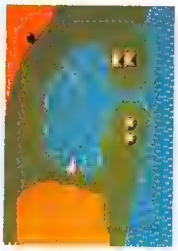
○爆発しないログラム
普通は爆発する地上敵だが、なぜかログラムだけ爆発音だけしてグラフィックがそのままの現象が起こった。これは1千万点のあとに続けて1千万点を狙ったときに起きた現象である。点数は入ったと思うが、空中敵の攻撃パターンはログラムを壊さない状態で進められてしまった。



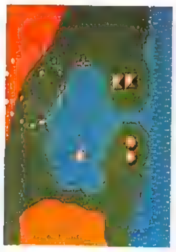
これを発見した人はよほど動態視力が発達していたに違いない。

○逆さソルバルウ
バグではないが、死んだ瞬間にソルバルウが逆さになる現象。

○ジェミニ誘導
ガルザカートから出るブラグスパリオを誘導する技。
ガルザカートが出現したら、斜め45度の位置に移動する。

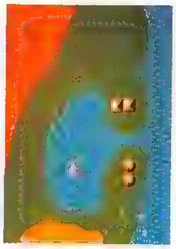


ガルザカートの斜め下にもぐりこむ。

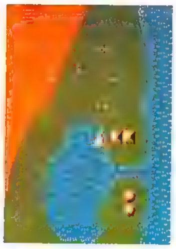


爆発した瞬間に爆心点に移動する。一瞬でも遅れると失敗する。

爆発したら爆心点に移動して



ぐにゃ～とブラグスパリオが戻ってくる。



やりすごして再びかわす。3個ではちょっとつらいか。

ブラグスパリオをやりすごす。ブラグスパリオが戻ってきたら、うまくよけてブラグスパリオの進んだ方向へついていく。ブラグスパリオが遅くなって、小さくよけ続けることができれば成功である。誘導しだいで、大まわりに誘導することも可能。ザッパーを撃っていれば点稼ぎにもなる。

世間を騒がせたデマ情報

大ヒットするゲームほど何かとデマが多い。そんなデマ情報を再検証してみよう。

デマ情報

○小型のアンドアジェネシスが出現する。くもの巣が現れる。終局が存在する。

3エリアを抜けてあることをすると、いきなりくもの巣が現れて宇宙に飛ばされ、そして小型のアンドアジェネシスを倒すと終局がおとずれる…。といった具合である。

いずれも根も葉もないうわさである。


念のため、これは合成写真。まあ、こんなイメージである。

○ナスカの地上絵に7万点の隠しポイントがある。

ナスカの地上絵のハチドリのある部分の8×8ドットに7発撃ちこむと7万点入るといったもの。

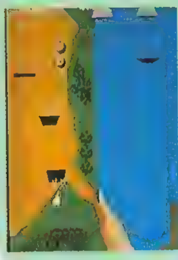
これにはちょっとしたいきさつがあった。開発者の遠藤氏が発売当時ゲーセンでプレイしていて、スペシャルフラッグを出そうとして地上絵を撃ちまくっていた、ということがあったそうだ。それを見た誰かが先ほどのことを伝えたという話である。


くちばしの先に1ドットも狂わず7発というのがメジャー。

○バキュラを壊す

バキュラはご存じの通り破壊不能のキャラ。それが、256発撃ちこむと壊せるという話があった。もっともらしいデマである。

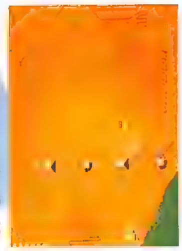
今現在はやりの連射装置を使ってもせいぜい50発あたりを撃ちこむのが精いっぱいである。イコール現実では不可能である。


連射装置でバリバリ撃ってるところ。絶対壊せない。

○スペシャルフラッグが5つ存在する。

これは5つ目のスペシャルフラッグゾーンがある訳ではなく、4つ目のスペシャルフラッグゾーンに2つ出現するという話である。

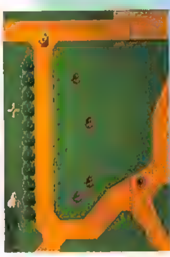
現実には4つ目を出した状態でそのまま5つ目を出すことは無理である。また、4つ目を素早く出し、急いで取って再びスペシャルフラッグゾーンを撃ちこむと出るとも聞いている。どっちにしても私自身は5つ目は見たことがない。


出して取っただとしてもきつい。2個出すなんて欲ばりだあ。

○46本目のソル

デマ情報とは少し違うが、46本目のソルがあったという話である。

これは、当初入れる予定だった46本目のソルが実際にはプログラムされてなかったということである。このソルはファミコン版でちゃんと出現するようになっている。


このあたりに出現する予定だったそうだ。

○ギャラクシアン・ファントム・犬が出現する

これは、先ほどの驚異現象とダブってしまうが、見たことがない人の間で広まったもの。これはデマとはちょっと違う。

○ゼビウスの終局その2

宇宙空間に行く方法にもう1つの方法（もちろんデマ）がある。1エリアの最後に出現するボザログラムをある順番で壊すと2エリアをクリアしたあとの森の中にレーダー（ログラム）が出現し、それを壊すと先ほどの宇宙空間に行けるというものである。

あとがき

いろいろ書いてきたゼビウスだが、やったことがない人はぜひともやってほしい。さすがに昔のゲームだけあってパワーアップはないし、自機のスピードは遅いし、今あるゲームと比べるとハデさに欠ける。しかし、縦スクロールシューティングの原点であり基本でもあるので、1度でもいいからやっておくべきだろう。

ドラゴンスピリットやドラゴンセイバーはゼビウスがもとになっていると考えられるし、そのほかの縦スクロールシューティングも基本は同じなのだから。

マップを覚えて先手必勝で倒す。弾をいったん片方にひきつけて切り返す。空中敵のパターンが分かれば、ログラムを撃たないでキャラクター調整ができる。純粋に弾よけの練習になる。本当にシューティングの基本がつまったゲームなのである。

16エリアさえ抜けることができれば、1千万点まではすぐ手の届くところまできているのだ。たとえゲーセンになくても、中古基板で1万円程度で手に入るだろう。忘れてはならない名作なので1度やってみてほしい。

ここで一言いっておくと、家庭用のゼビウスは別物ということだ。批判はしないが、横画面ではゼビウスのおもしろさを十分に堪能できないだろう。ガンプの謎やファードラウト伝説はストーリーの流れを楽しむことはできるが、ゲーム性はパワーアップに問題がある。元々ゼビウスにパワーアップがないのを考えると邪道なのである。

最後に、モニターにゼビウスのロゴが焼きついていたなら、昔ゼビウスに使われていたと思って懐かしんでください。8年も前に使われていたのだから…。



残機がたまりまくると、英文字から記号になる。これは40機あたり。


ここまでくると敵を倒すのも意味がない。


爆発跡に注目。無限増えの最中に敵を倒しまくるとずれるのだ。



平成3年3月にやったらカンストまで4時間20分かかりました。

ゲーメストが選んだ
徹底解剖
SPECIAL 9
SUPER REVIEW

ここまで調べた！
誰も知らない
宝箱の秘密

ドルアーガの塔

©1984ナムコ

ナムコの黄金時代に発表された「ドルアーガの塔」。宝箱の謎解きがメインのこのゲームは、パイオニアとなったプレイヤーたちの熾烈な情報合戦が展開された。ドルアーガを通じ、同じ目標を達成すべく知り合った仲は数知れない。この功績は、ゲームの完成度と並んで高く評価された。

YOU.A

全キャラクター紹介

ギルを待ち構えるドルアーガの下僕たち

ベスト30のページでも紹介したように、このゲームの目的は主人公のゴールドナイト〝ギル〟が、悪魔〝ドルアーガ〟によって捕えられた恋人〝カイ〟を助けるため、60階にもなる塔を登っていくというものだ。

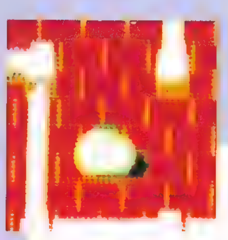
上の階に登るためには、フロア内のどこかに落ちている鍵を拾ってドアを開けなければならない。道中、ドルアーガの放ったさまざまなモンスターが行く手を阻むが、ギルは塔内に隠されている宝箱を発見し、強敵に対抗できる力を身につけていく。塔内ではドルアーガに忠誠を誓ったモンスターが次々と襲いかかってくる。彼らをねじふせなければカイを救うことはできない…

スライム

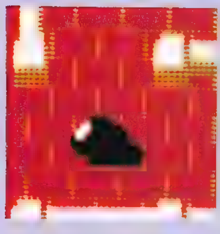
通路内を跳ねるように移動する軟体の生物。止まっているスキに剣を出してつついてやれば負けることはない。

スライムの中には呪文を出すものもいる。スライムの呪文は必ず移動後の進行方向に向けて出されるので、呪文を出すスライムがギルのほうに動いたら、いつ呪文を出されてもいいように正面を向いてガードしよう。

グリーンスライム
最初に登場するスライムで、レベル的には最も低い。なかなか動かないし、呪文も出さないけれど、ギルがジェットブーツを取っていない1階では意外に強敵だったりする…。



ブラックスライム
グリーンスライムの強化版で、動く頻度が高くなったもの。呪文は出さない。ピョンピョン跳ねまわるので、なめてかかるとかぶりつかれるぞ。



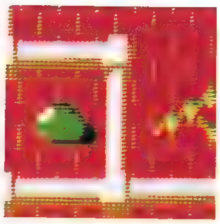
レッドスライム
メイジと同じ、壁で止まる白い呪文を出す。10階は、彼の機嫌が悪いときはとてつもなく難しい階になってしまう。



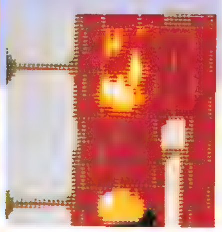
ブルースライム
ドルイドと同じ、壁を壊す青い呪文を出す。放っておけばどんどん道を広げてくれる。お助けキャラみたいなものだ（ちょっと言いすぎ）。



ダークグリーンスライム
ウイザードと同じ、壁を通り抜ける緑の呪文を出す。よく動く、よく呪文を出す、おまけに壁を通り抜ける。スライムではいちばんタチが悪い。



ダークイエロースライム
これまでのスライムの出す呪文に加え、ソーサラーと同じファイヤーエレメントを起こす赤い呪文も出す。4種類の呪文を出す分、もっともやっかいな緑の呪文を出す確率は下がるため、さほど注意が必要なキャラではない。

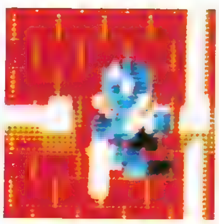


ナイト

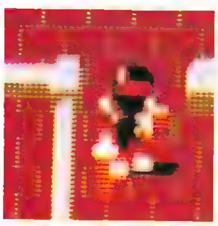
塔内をうろうろと歩いている騎士。ギルと縦軸か横軸が合うと、認識して追いかけてくる。

ナイトと戦うときには、どんなに弱い相手であっても必ず剣を出していなければならない。すれ違うだけでも、こちらが剣を出していないとやられてしまう。

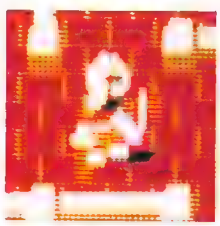
ブルーナイト
ナイトの中でも最弱。正面から数回すれ違ってやれば、まず負けることはない。



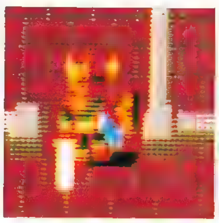
ブラックナイト
ブルーナイトよりも耐久力がある。18階の宝箱を取るまではなかなかの強敵。慣れないうちはできるだけ戦いを避けたほうがいいだろう。



ミラーナイト
他のナイトと違って足が速い。ギルとまったく同じスピードなので、こちらが背後から突かれると、突かれっぱなしであっという間にやられてしまうこともある。注意が必要だ。



ハイパーナイト
敵の中で唯一ヘルメットをかぶった茶色のナイト。ギルがパワーアップしていればそれほど強くない。スコア優先ならば、逃げて通るよりもむしろ殺しに行ったほうが点数稼ぎになる。3000点は大きい。



リザードマン
耐久力はハイパーナイトと変わらないが、1回の攻撃でギルに与えるダメージは敵のナ

徹底解剖 SPECIAL 9

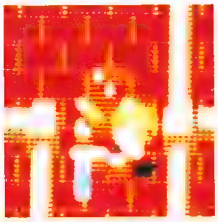
ドルアーガの塔

イトの中で最大。
　点数も200点と安いので、必要があるとき以外は相手にしないほうがいいだろう。



レッドナイト

攻撃力はリザードマンほどではないが、耐久力はピカ一。カタいわりに安いので、これも無視したほうが…。

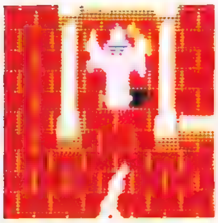


マジシャン

通路に突然現れて呪文を出し、消える。4種類のマジシャンがいて、それぞれが異なる呪文を出す。呪文を出したあと消えるまでの間に剣で突けば、殺すことができる。
　ギルがブロックとブロックの中間付近にいるときは、マジシャンは出てこない。マジシャンが2人以上いるときは時間差攻撃が脅威だが、この性質を利用し、同時にマジシャンを出現させる方法もある。

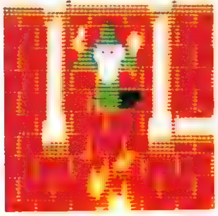
メイジ

壁で止まる呪文を出す。ゲームを始めて間もないうちは最大のライバルとなるだろう。



ソーサラー

ファイヤーエレメントを起こす赤い呪文を出す。27階の宝箱を取るまでは、とにかくうっとうしい存在。
　呪文がファイヤーエレメントになる条件は、呪文が飛んでいく通路の形に関係している。通路が1本道のところはファイヤーエレメントに変化せず飛んでいくが、道の左右いずれかに別れる横道があると、その交差点のブロックで変化し、炎になるという性質を持っている。



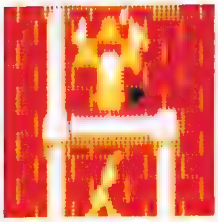
ドルイド

壁を壊す青い呪文を出す。他のマジシャンは残しておいても害ばかりだが、ドルイドだけは別。バリバリ通路を広げてくれるので、うまく使えばマトックの節約ができる。



ウイザード

壁を通り抜ける緑の呪文を使う。最も注意を必要とするマジシャン。



ゴースト

壁ワープしながら呪文を出す。触れても死なないが、キャンドルがないと姿が見えない。

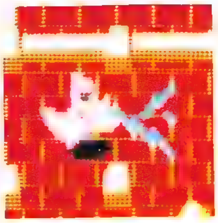
メイジゴースト

壁で止まる呪文を出す。2ブロックの空間に誘い込めば、呪文を出せないので楽勝だ。



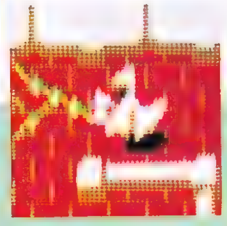
ドルイドゴースト

壁を壊す呪文を出す。コイツは自分で軌道をどんどん広げてしまう。外壁さえも壊して外に逃げることがある。逆用すればマトックの節約に。



ウイザードゴースト

壁を通り抜ける呪文を出す。ウイザードゴーストのいる階ではスタート直後、まずコイツを退治しよう。

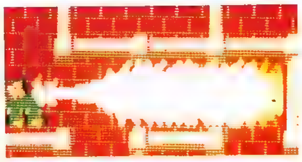


ドラゴン

塔内をゆっくりと歩きまわり、ときおり強力な炎を吐く。炎は左右を向いているときは5ブロックにも延びるため、画面外から吐かれた炎に焼かれることもある。

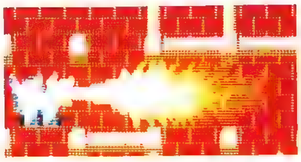
クオックス

最初に登場するドラゴン。31階以降のギルなら剣を出して3回通過すれば倒せる。



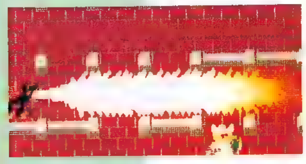
シルバードラゴン

クオックスの耐久力がUPしたドラゴン。それ以外はクオックスと同じ。5回すれ違えば殺せる。



ブラックドラゴン

シルバードラゴンよりさらに固い。7回すれ違わないと倒せない。

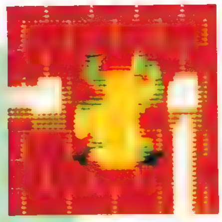


ローパー

モジャモジャとした触手が不気味なモンスター。ナイトと同じスピード、同じアルゴリズムで動きまわっている。
　ローパーも剣を出して数回すれ違えば殺すことができるが、ナイトと比べるとギルの体力の消耗が激しい。
　ナイトと異なるのは、剣を出さなくても通過できるところだ。この場合、ギルは死ぬことはないが、一瞬にして体力が最低になってしまうことに注意しよう。

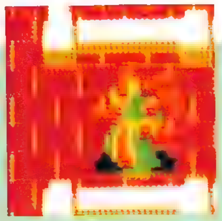
グリーンローパー

オレンジ地に緑の触手のローパー。25階から登場するが、ヘタに殺そうとすると逆にやられることもある。



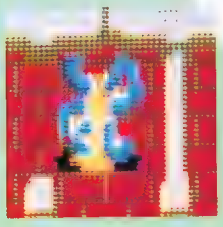
レッドローパー

色こそ違うが、ほかの性質はグリーンローパーと変わらない。



ブルーローパー

これも色が違うのみ。56階はブルーローパーの巣のようだ。

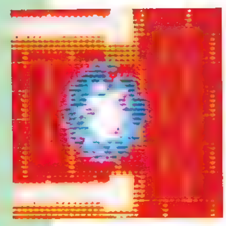


ウィルオーウィスプ

人魂。TIMEが赤くなると、ブルーとレッドが2個ずつ現れる。スピードの速いものと遅いものがいて、一定の法則に従って塔内をまわっている。殺すことはできない。

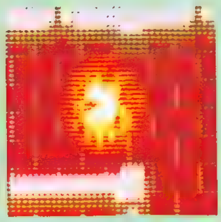
ブルーウィスプ

左手の法則（迷路内で、左手が常に壁に触れるようにして進む方法）で動いている。21階以降ではスタート直後からいる階もある。レッドウィスプよりも悩まされることが多い。グリーンリングまたはブルーリングを持っていれば通り抜けられる。



レッドウィスプ

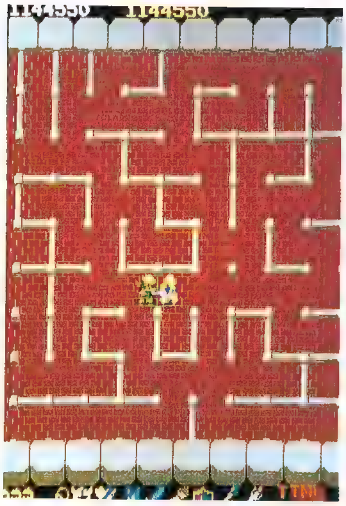
右手の法則で動いている。レッドリングまたはブルーリングを持っていれば通り抜け可能。



ドルアーガ

ギルが目指す宿敵の悪魔。59階に登場し、ハイパーナイト→クオックス→ドルアーガと姿を変える。
　ウイザードの呪文を出し、壁をワープしてギルに近づいてくる。必要な装備が揃っていないと決して倒せない。





ドルアーガとの対決シーン。59階より。

ドルアーガの塔 60フロア完全リスト

各階の登場キャラクター、宝箱の出現方法、その効果を網羅した完全保存版だ!!

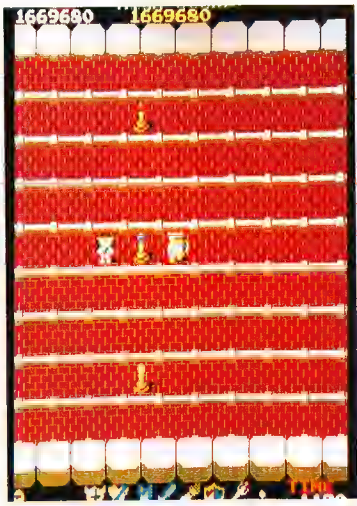
階	登場キャラクター	宝箱の中身	宝箱の出現方法	効　果	必要度
1	グリーンS×8	カッパーマトック	グリーンSを3匹殺す	各階で宝箱を取る前と取った後に1回ずつ壁を壊せる	○
2	グリーンS×5 ブラックS×3	ジェットブーツ	ブラックSを2匹殺す	移動速度が上がる	○
3	ブルーK×2 グリーンS×4	ポーションオブヒーリング	ブルーKのどちらかを殺す	ギルが死んだとき、身代わりになってなくなる	○
4	メイジ×1 ブラックS×6	チャイム	ドアの上を通る	各階スタート直後、ギルが向いた方向にカギがあれば鳴る	○
5	メイジ×5 グリーンS×4	ホワイトソード	メイジの呪文を歩きながら3回受ける	18階の宝箱を出すために必要	◎
6	ブラックK×2 ソーサラー×3	キャンドル	最上段から下りる	ゴーストが見えるようになる（10階まで）	○
7	ブルーK×3 レッドS×3	シルバーマトック	カッパーマトックを消す、またはギルが死ぬ(マトックがあるとき)	各階で宝箱を取る前に1回、取ったあとに2回壁を壊せる	○
8	メイジ×4 ブラックS×5	ポーションオブパワー	出現位置から縦軸、横軸をずらして剣を出す	ギルの体力が上がる	
9	ソーサラー×3 ドルイド×1 メイジG×1	ポーションオブエナジードレイン	図1参照	ギルの体力をかなり低い一定の値にする	
10	ブラックK×2 レッドS×4	ガントレット	レッドSの呪文を受ける	26階の宝箱を出すために必要	◎
11	メイジ×5 グリーンS×3	キャンドル	最下段から上がる	ゴーストが見えるようになる（15階まで）	○
12	ドルイド×2 メイジG×1 ブラックS×2	アーマー	最下段にドルイドを出現させる	52階の宝箱を出すために必要	◎
13	ソーサラー×2 ブルーS×5	レッドラインシールド	途中ドアの上を通ってから敵を全滅させる	33階の宝箱を出すために必要	◎
14	ウイザード×1 ドルイドG×1 レッドS×4	ドラゴンポット	タイムが5000になるまで待つ	ドラゴンを一撃で殺せる	
15	クオックス×1 ブルーK×1 ブラックK×2 ブルーS×2	グリーンネックレス	剣を出し切っていない状態で、ブルーKとすれ違う	27階の宝箱を出すために必要	◎
16	ミラーK×1 メイジ×5	パーマネントキャンドル	最右段と最左段を通る	ゴーストが見えるようになる	○

階	登場キャラクター	宝箱の中身	宝箱の出現方法	効　果	必要度
17	ドルイド×2 メイジG×2 ブルーS×2	ポーションオブアンロック	メイジGに壁を5回ワープさせる	18階の宝箱を開けられる	◎
18	ソーサラー×3 ドルイドG×1 ブラックS×3	ドラゴンスレイヤー	上下左右の外壁に触れずにしばらく待つ	ギルの攻撃力が上がる45階の宝箱を出すために必要	◎
19	クオックス×1 ウイザード×3 レッドS×2	ブックオブライト	ドアを開けてしばらく待つ	通路が見えるようになる（23階まで）	○
20	ドルイド×3 ドルイドG×1 ブラックK×4	ポーションオブパワー	敵を殺さずにドアを開ける	ギルの体力が上がる	
21	ブルーW×2 ミラーK×2 ウイザードG×1	グリーンリング	剣を出さずにしばらく止まっている	ブルーWを通り抜けられるようになる。39階の宝箱を出すために必要	◎
22	クオックス×1 ソーサラー×2 グリーンS×5	ポーションオブエナジードレイン	レバーを右に7回、左に1回、右に7回倒す	ギルの体力をかなり低い一定の値にする	
23	ウイザード×3 ブルーS×4	バイブル	ブルーSを殺さずにウイザードをすべて殺す	通路が見えるようになる	○
24	ブルーW×3 メイジ×4 メイジG×2	バランス	出現位置で剣を振る	26階の宝箱の真偽を判別する	◎
25	グリーンR×1 ウイザード×1 レッドS×4	（なし）			
26	クオックス×1 ハイパーK×1 ドルイド×4	ハイパーガントレット	ドルイドを1～3人殺して鍵を取る（鍵を先に取ってもよい）	剣の出し入れが速くなる。ドルアーガを倒すために必要	◎
27	ブルーW×3 ブルーK×3 ミラーK×2	レッドネックレス	ブルーWとすれ違う	ファイヤーエレメントを通り抜けられるようになる	◎
28	グリーンR×2 ドルイドG×1 ダークグリーンS×3	ブックオブゲートディテクト	ドアの上で剣を出して方向転換する	ドアが見えるようになる（23階の宝の効果も兼ねる）	○
29	ブルーW×2 ウイザードG×2 ブラックS×6	ゴールドマトック	レバーを右回りに3回まわす	壁を無制限に壊せる	◎
30	クオックス×1 ハイパーK×2 ソーサラー×2 グリーンR×2	ポーションオブアンロック	図2参照	31階の宝箱をあけられる	○
31	ブルーW×2 ウイザード×4 ブルーS×3	パール	1Pスタートボタンを押す	ギルから3ブロック以内にドラゴンが入ったとき、動きを止め、守備力を下げる	○
32	クオックス×1 ブラックK×2 ダークグリーンS×4	バランス	剣を連続して出す	33階の宝箱の真偽を判別する	◎

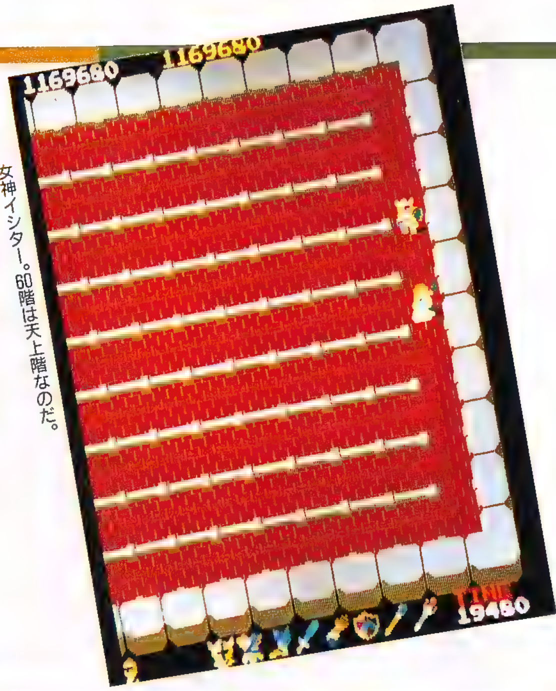
ドルアーガの塔



祝福のエンディングメッセージだ。



カイを救出、クリスタルロッドを返還し、すべてが終わる。



女神イシター。60階は天上階なのだ。

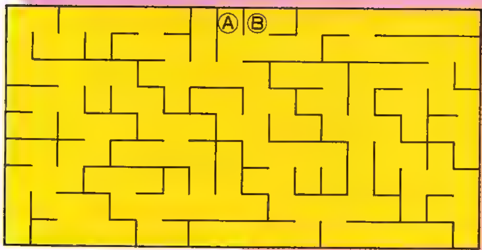
階	登場キャラクター	宝箱の中身	宝箱の出現方法	効　　果	必要度
49	ハイパーK×2 リザードマン×3 ウイザード×3	ポーションオブエナジードレイン	ドアの上を通ってからウイザードのどれかを殺す	ギルの体力をかなり低い一定の値にする	
50	ブラックD×1 ブルーR×2 ウイザード×2 ブルーS×3	ポーションオブパワー	上下左右の外壁に四隅以外の場所で触れる	ギルの体力が上がる	
51	ローパー全種×1 ソーサラー×2 レッドS×2	バランス	壁に向かってしばらく歩き続ける	52階の宝箱の真偽を判別する	◎
52	シルバーD×1 ブラックD×1 ドイルド×3 メイジG×1 ダークグリーンS×2	ハイパーアーマー	壁を4回壊す	各階で1回、盾を使わずに呪文を受けられる。ドルアーガを倒すために必要	◎
53	ミラーK×1 ハイパーK×2 レッドK×2	ポーションオブアンロック	図3参照	54階または56階の宝箱を開けるために必要	○
54	ブルーW×3 レッドW×3 ブルーR×3 ダークイエローS×2	ブルーリング	図4参照	レッドW、ブルーWの両方を通り抜けられるようになる	○
55	リザードマン×3 ウイザード×5	(なし)			
56	ブルーW×3 レッドW×3 ブルーR×6 ウイザード×1	(空箱)	盾を使わずにウイザードの呪文を受ける		
57	ブラックK、ミラーK、ハイパーK、リザードマン×1、ドイルド×2、サキュバス×1	ルビーメイス	ドアの上を通ってサキュバスとリザードマンを殺す	59階のクオックスを殺すために必要	◎
58	クオックス×1 リザードマン×3 レッドK×1	ブルークリスタルロッド	図5参照	ドルアーガを倒すために必要	◎
59	ハイパーK×2 ウイザード×2 ドルアーガ分身のハイパー×1	(なし)			
60	イシター×1 カイ×1	(なし)			

階	登場キャラクター	宝箱の中身	宝箱の出現方法	効　　果	必要度
33	シルバーD×1 メイジ×1 ドイルドG×1 ウイザードG×1 レッドS×2	ハイパーシールド	シルバーDとすれ違う	シールドの有効範囲が大きくなる。ドルアーガを倒すために必要	◎
34	ブルーW×2 ミラーK×2 ウイザード×1	ブックオブキーディテクト	ミラーKのどちらかを殺す	鍵が見えるようになる（23、28階の宝の効果も兼ねる）	○
35	グリーンR×2 ドイルド×2 ダークグリーンS×2	ポーションオブエナジードレイン	グリーンR2匹とすれ違う	ギルの体力をかなり低い一定の値にする	
36	シルバーD×1 リザードマン×1 ソーサラー×4	バランス	ファイヤーエレメントを通り抜ける	37階の宝箱の真偽を判別する	◎
37	ハイパーK×2 レッドR×4 ドイルドG×2	ハイパーヘルメット	ドイルドG2匹を殺し、レッドRとすれ違う	ギルの守備力が上がる ドルアーガを倒すために必要	◎
38	ブルーW×2 シルバーD×1 ウイザード×3	グリーンクリスタルロッド	剣を出してウイザードの呪文を受ける	48階の宝箱を出すために必要	◎
39	レッドW×2 レッドK×2 メイジG×2 ブルーS×4	レッドリング	レバーを上に2回、下に5回倒す	レッドWを通り抜けられるようになる。ただしブルーWは不可	○
40	リザードマン×3 グリーンR×2 メイジ×2	ポーションオブデス	タイムが10000を切ってからローパーとすれ違う	41階以降でタイムの減り方が速くなる	
41	レッドW×3 クオックス×1 ウイザード×4	ポーションオブキュア	クオックスを殺す	ポーションオブデスの効果をなくす	
42	ブルーW×3 レッドW×3 シルバーD×1 ウイザードG×2	サファイアメイス	レッドWとすれ違ってから鍵を取り再びレッドWとすれ違う	効果なし	
43	スライム全種×1	ポーションオブエナジードレイン	グリーン、ブラック、レッド、ブルー、ダークグリーン、ダークイエローの順にスライムを殺す	ギルの体力をかなり低い一定の値にする	
44	マジシャン全種×1 レッドK×2	バランス	ドイルド、メイジ、ソーサラー、ウイザードの順にマジシャンを殺す	45階の宝箱の真偽を判別する	◎
45	ナイト全種×1	エクスカリバー	欄外参照	ドルアーガを倒すために必要	◎
46	ブラックD×1 グリーンR×2 ドイルドG×2 ダークイエローS×2	ブルーネックレス	四隅を通り、最初に外周に触れた地点を通る	ドラゴンの炎を通り抜けられるようになる	
47	ブルーW×2 レッドW×2 クオックス×1 レッドR×3	ポーションオブアンロック	レッドRを1匹殺す	49階の宝箱をあけられる	
48	クオックス×1 ドイルドG×1 ダークグリーンS×5	レッドクリスタルロッド	四隅を通る	58階の宝箱を出すために必要	◎

省略文字の説明
S…スライム、K…ナイト、G…ゴースト、W…ウィスプ、D…ドラゴン、R…ローパー
必要度の◎はクリアに必要不可欠なもの、○はクリアには関係ないが、取っておいたほうがよいもの

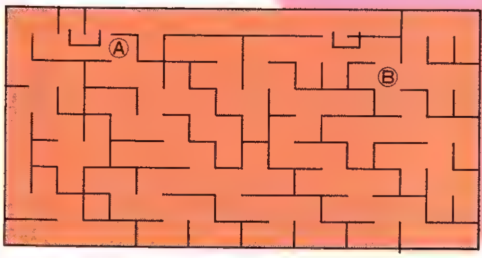
45階の宝箱の取り方
最初から出ている宝箱は取らずに、リザードマン、ハイパーK、ミラーK、ブラックK、ブルーKの順に敵を殺し、新しい宝箱を出す。そして、後に出た宝箱を取ってから最初の宝箱を取ると、エクスカリバーが手に入る。

図1 9階



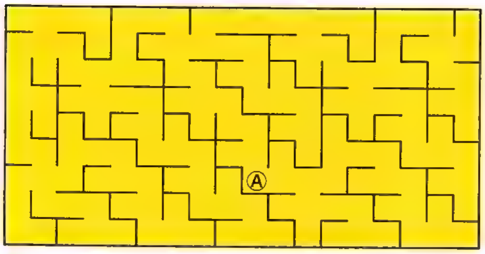
Ⓐ、Ⓑ地点を通る

図2 30階



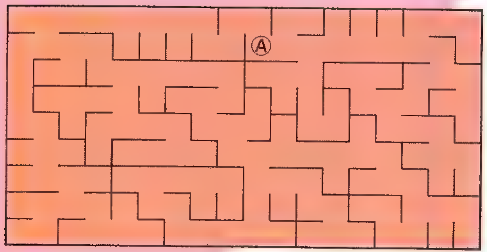
ⒶまたはⒷの動きを3回繰り返す

図3 53階



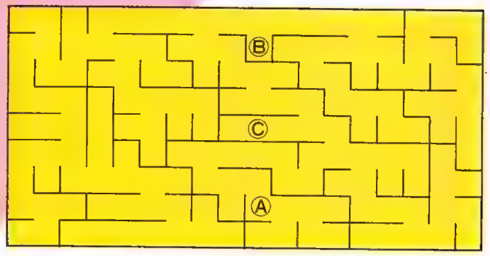
Ⓐ地点から下の壁を壊し、下に動く

図4 54階



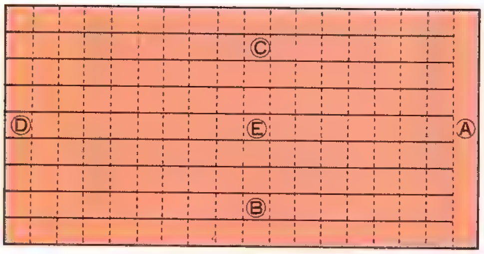
Ⓐ地点で下を向く

図5 58階



Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ地点で順に下を向く

60階のクリア方法



マトックを使ったりイシターやカイを殺したりすると、下の階に落とされてしまう。ボタンを押す必要はないので、レバーのみ操作しよう。①Ⓐのイシターを助ける（重なればよい）②Ⓑ地点で下を向き、クリーンクリスタルロッドを立てる③Ⓒ地点で下を向き、レッドクリスタルロッドを立てる④Ⓓのカイを助ける⑤Ⓔで下を向き、ブルークリスタルロッドを立ててクリア

宝箱を探して…悪戦苦闘の日々

石井ぜんじ

ドルアーガの塔をはじめた頃は、全然宝箱の出し方なんてわかりませんでした。それを自分の手で努力しながら、ひとつひとつ探していく。ドルアーガの塔の醍醐味はまさにここにあると思います。

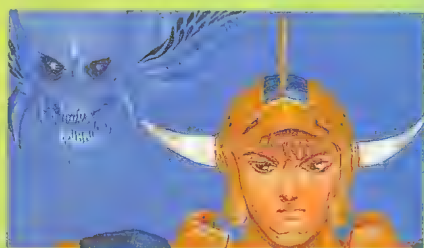
ドルアーガを始めた直後、宝箱がわからないままでひたすらお金をつぎこんでやっていきました。すると、画面がまっくらになり、さらに出口まで見えなくなってしまいました。しかも、次にはカギまで見えなくなるという超極悪サギが待ち構えていました。それでもなおかつ進もうとしていたのを覚えています。

しかし、友人のF-S君はもっと達人でした。メイジ、ゴーストを倒せることすら知らなかったのです。しかも、宝箱を全くといっていいほど知らないので、もちろん20階から先はまっくら。見えないゴーストから逃げながらまっくらの迷路をさまよっていて、「そういうゲームなんだと思っていたし」というのだからきてますよね。

あまり苦しそうにプレイしてたので、宝箱の出し方とゴーストの殺し方を教えてあげたのが2人の出会いでした。

そして、ゲーメストでパズルのコーナーを担当している野村君と私とF-Sの3人でドルアーガの宝箱探しが始まりました。

その頃、東京の高田馬場でドルアーガをクリアしているという情報が入りました。そこで、情報を得るためによく東京へ出ていきました。自宅から都心まで電車で1時間半くらいです。



GIL&DRUAGA

ゲームブティック高田馬場に行くと、いかにもうまそうな人がやってます。でも宝箱の出し方はなかなか見せてくれなくて、わざと途中で終わったり隠したりしていました。

でも私は別に怒ったりしませんでした。かえって画面が見えないので手の動きから宝箱の出し方を想像したりできてとてもよかったと思います。

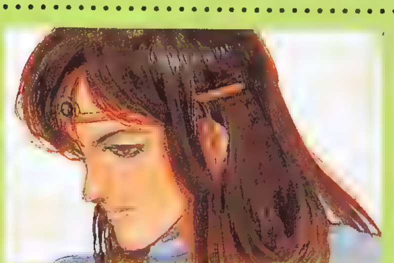
特に苦労したのが31階のパールです。これは1Pボタンを押すという極悪な出し方だったのですが、2台あるドルアーガのうち1台だけがよく出て、1台は絶対出ません。

後で気づいたのですが、1台は1Pボタンが筐体に直接ついていたため、身を乗り出した時にひざで押していたのです。もう1台はコンパネの上に1Pボタンがついていたので出なかったわけです。

そんなこんなで、ドルアーガの謎も少しずつ解かれていきました。そして57階くらいまでほとんどの宝箱がわかったある日、巣鴨キャロットに行くと、一人の少年がドルアーガの塔をやっていました。それが今の山河で、当時魔王と呼ばれたVERTEX-FANCY-ALIでした。

私の目の前で繰り広げられたドルアーガ1COINクリア。思わず拍手してしまいました。

ドルアーガの宝箱があったからこそ、今までつき合える友人が多くできました。運命とはドルアーガの宝箱以上の最大の謎ですね。



THE PORTRAIT OF KAI

これがポイントだ!

ドルアーガの塔の盲点、戦い方、バグなどすべて紹介!

モンスターとの戦い方

ドルアーガの塔は、宝箱の出現方法などの知識さえ集まればクリアできる、というゲームではない。いろいろな敵と戦い、倒さなければ先には進めないのだ。

ここでは、簡単に戦闘テクニックについて触れてみよう。

ナイトとの戦い方

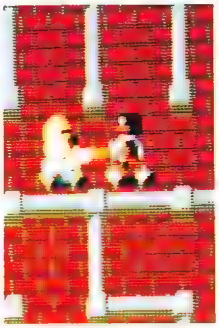
ナイトと戦うときは、正面からすれ違うよりは後ろから斬りかかるほうが、敵に与えるダメージが大きい。できるだけ後ろから敵を突くようにすれば、自分の受けるダメージも少なくてすむし、多くのナイトを倒せるようにもなるだろう。

具体的にはこう戦うとよい。

まず、最初にナイトとすれ違うときは、ナイトがすぐに振り向くことのできない柱の間で、正面から交差する。

すれ違ったらギルは方向転換し、ナイトがこちらに振り向く前に、後ろから斬りかかる。

後ろから突いた瞬間にナイトがこちらに振り向いてくるのがベストだ。ナイトが振り向かず、ギルがナイトを追い越してしまうようでは方向転換のタイミングが早すぎる。



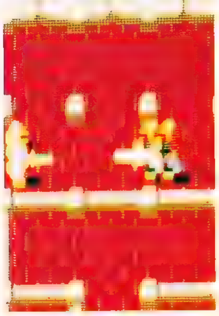
最初は柱の間で交差する。



方向転換して後ろから斬る。

こうして、ナイトと最初にすれ違うときは柱の間で正面から、2回目以降は後ろから突くという戦法ができるようになれば、ギルのダメージを最小限に抑えられるだろう。

また、ギルの体力は、ナイトと戦っている最中はすれ違うたびに減っていくが、敵を倒すとある程度回復する(いわゆるおつり)。このため、複数のナイトと同時に戦ったり、別々のナイトと交互にすれ違ったりすると、かなりパワーアップしたギルでも負けることがある。ナイトは1人ずつ戦う、これは鉄則だ。



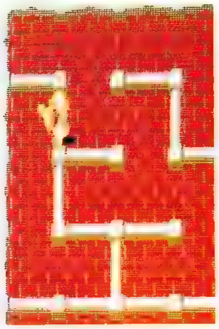
このまま戦うのは危険だ。

マジシャンとの戦い方

マジシャンは1人だけならともかく、2人以上になると時間差攻撃が手強い。

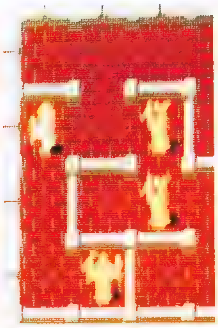
そこで、時間差攻撃によるミスをなくすため、マジシャンを同時に全部出現させて1人ずつ倒すという戦法が有効だ。

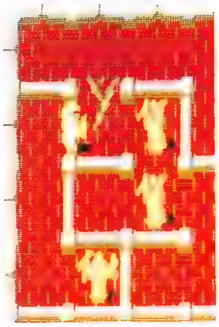
まず、ギルが縦軸と横軸の交差する点(以後、格子点と呼ぶ)付近にいなければ、マジシャンは現れないという性質を利用し、格子点を避け柱の間でしばらく待つ。ここで待つ時間は、最後に出たマジシャンが消えてから、ギルが剣の素振りを2回繰り返すくらいの間だ。素振り2回はタイミングを取るのにちょうどいい動作といえる(ハイパーガントレットを取ったあとなら素振り4回)。



まず柱の間で素振り2回。

素振りでタイミングを取ったら、格子点に動いてマジシャンを出現させる。当然マジシャンは全部同時に現れるが、現れたらすぐに、ギルは呪文をよけるため柱の間に移動する。柱の間なら、ギルの横方向からの呪文は当たらないからだ。後ろから呪文がこないような場所を選ぶのがポイント。呪文をよけたらマジシャンを殺し、また素振り2回に戻る。これを繰り返せば安全にマジシャンを退治できる。





㊨壁を押すようにして格子点へ。
㊧柱の間で呪文をよける。

ドラゴンの殺し方

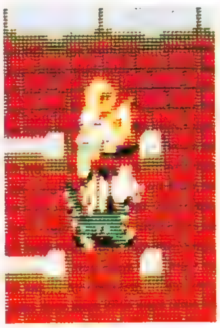
ドラゴンは、その炎にさえ注意していれば、別に殺す必要はない。が、ポーションなどを使わず、自力で殺す場合には、やはりコツがある。

31階でパールを取ったあとならば、どんなドラゴンでも倒すことは可能だ。

まず、ドラゴンは縦を向いているときは横から、横を向いているときは縦から剣で刺すと弱いという性質を持っている。守備力にして2倍近い差があるので、攻撃するときは必ず刺す方向を考えること。これを守り、剣を出して数回通過してやればよい。

33、36階のシルバードラゴンと戦うときや、体力が下がった状態でドラゴンと戦うときは、すれ違うだけの体力が十分ないので別の倒し方をする必要がある。

この場合はギル本体はドラゴンに触れず、剣だけ刺すようにして、ドラゴンの近くでレバーを小刻みに振るような感じで攻撃するとよい。



向きを考えて数回通過する。



本体に触れないようにして刺す。

スライムを待ちぶせして殺す

スライムを殺すときは、1ブロック離れて柱の間で待ち、相手が寄ってきたら剣で刺すのが基本といえる。スライムの移動中に攻撃するのは危険だ。が、こちらが格子点で剣を出し、スライムが突っ込んでくるのを待ちぶせした場合は、勝つ場合と負ける場合がはっきりしているため、かえって安全に殺せる状況もある。

実用的というわけではないが、あまり知られていない方法なので説明しておこう。

勝つか負けるかの条件は、ギルが格子点で向いている方向と、スライムが寄ってくる方向の2つで決まる。

①ギルが上を向いているとき
○スライムが上から寄ってきたときは、ギルは勝つ(以下同じように)
○下からきたときは負ける
○左 〃 勝つ
○右 〃 負ける

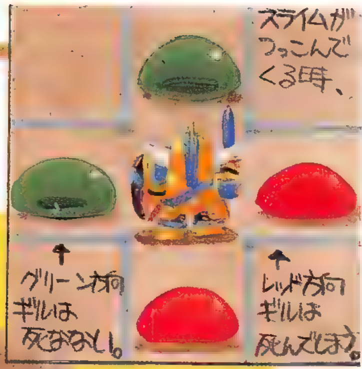
②ギルが下を向いているとき
○上からきたときは負ける
○下 〃 勝つ
○左 〃 勝つ
○右 〃 負ける

③ギルが左を向いているとき
○上からきたときは負ける
○下 〃 勝つ
○左 〃 勝つ

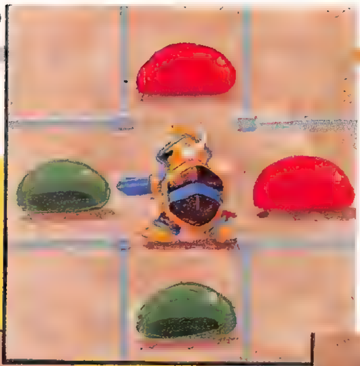
○右　〃　負ける

④ギルが右を向いているとき

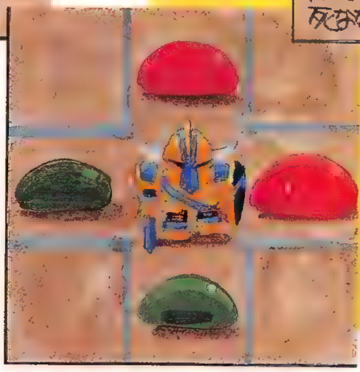
○上からきたときは負ける
○下　〃　勝つ



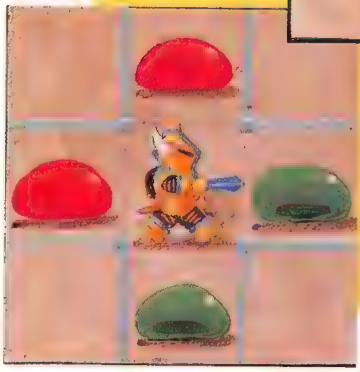
①



③



②



④

○左　〃　負ける
○右　〃　勝つ

以上のことから考えると、ギルは、スライムの上、右からの体当たりに比べ、下、左からの体当たりには強いようだ。

宝箱うら話

「ドルアーガについてなら誰より詳しい」という人のために、通常プレイでは知り得ない、ちょっとマニアックな宝箱に関する話をしてみよう。

マトックの効力

マトックにはカッパー、シルバー、ゴールドの3種がある。カッパーは宝箱を取る前と後に1回ずつ使え、それ以上使うと例外なく消える。ゴールドは外壁に使わなければ無制限。この2つは消える条件が明らかになっているが、残るシルバーは謎が多い。表中にあるように、宝箱を取る前に1回、取ったあとに2回までは使っても、100%消えることはない。

しかし、それ以上に使うと消えることも消えないこともあり、はっきりした条件がわからない。確率によるランダムという説もあるが…。

ポーションの持続期間

このゲームには宝箱の中身として、7種類のポーションが用意されている。効果については表中のそれぞれの欄を参考にしてほしい。

ここではポーションの効果の持続期間について触れてみよう。

まず、ギルは2つ以上のポーションを同時に持てない。新しいポーションを取るとそれまで持っていたポーションは消えてしまうのだ。したがって、3階のポーションオブヒーリングが残っている場合、8階、9階、14階の宝箱は取ってはいけない。17階のポーションオブアンロックは、クリアに不可欠なので取らざるをえないが、それまでは最優先に残しておくべきだろう。

個々のポーションについて、その有効期間は次の通りだ。これらの条件を1つでも満たせば、そのポーションは消える。ただし、「新しいポーションを取る」は省略。

ポーションオブヒーリング
○死んでポーションを使う
○41階をクリアする
ただし、コンティニューなどにより1度ポーションを取っている場合は効果なし。



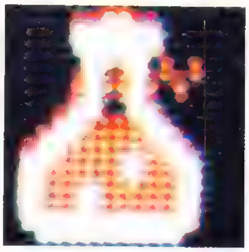
ポーションオブパワー
○取ったその階をクリアする



ポーションオブエナジードレイン
○取ったその階をクリアする
○ギルが死ぬ



ドラゴンポット
○ドラゴンを殺してポーションを使う
○41階をクリアする



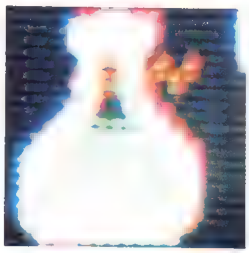
ポーションオブアンロック
○ポーションが必要な宝箱を開け、ポーションを使う
○17階のポーションの場合、18階をクリアする
○30階のポーションの場合、31階をクリアする
○47階のポーションの場合、49階をクリアする
○53階のポーションの場合、56階をクリアする



ポーションオブデス
○ギルが時間切れで死ぬ
○ポーションオブキュアを取る
ポーションオブデスに限って、ポーションオブキュア以外のポーションを取っても効果は消えない。



ポーションオブキュア
○取ったその階をクリアする



17階の宝箱を故意に取らず、ポーションオブヒーリングやドラゴンポットを残して先に進むと、41階をクリアした時点でなぜか消えてしまう。1コインプレイではまったく関係ないので、この点はあまり知られていないが、中には実際に試して疑問に思った人もいるだろう。

ポーションオブパワーの効果

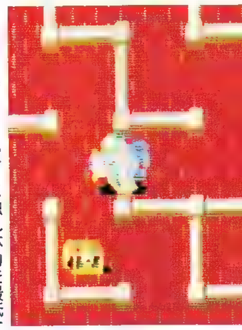
ポーションオブパワーは8、20、50階の宝箱の中身だ。いずれの階でも取る必要はないが、取ればギルの体力がある程度上がる。

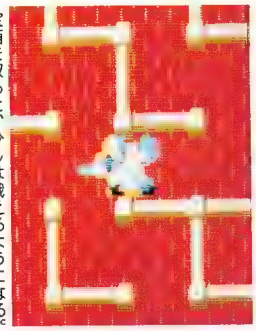
例えば、50階で剣を出さずにローパーとすれ違い、体力を最低にしたあとでポーションを取る。すると、1回くらいなら剣を出してローパーとすれ違っても死ななくなる。

8、20階で確かめるのは難しいが、これならポーションがギルの体力を回復させていることが、はっきりとわかるだろう。

徹底解剖 SPECIAL 9

ドルアーガの塔


剣を出さずにローパーに触れ体力を最低に


宝箱を取ると、少しは戦えるようになる。

ポーションオブエナジードレインの効果

「ポーションオブエナジードレインの効果は?」と聞くと、たいてい「ギルの体力が下がる」というような答えが返ってくる。これは間違いではないが、厳密にいえば正しくない。

「ギルの体力を(かなり低い)一定の値にする」というのが正確な答えだ。なぜ「体力が下がる」ではないのか。これはこうすれば確認できる。

まず、52階まで普通にプレイし、ギルにハイパーアーマーを装備させる。そしてゲームオーバーにして、コンティニューでポーションオブエナジードレインの出る階に降りてスタートする。

そこで故意に呪文をアーマーで受け、体力を最低にしたあとでポーションを取ってみよう。なんと、もう1度呪文をくらっても死ななくなるのだ。つまり、ギルの残り体力がどれくらいであっても、ポーションを取ると同じ体力にされてしまうため、最低の状態から取れば逆に体力が上がる結果になるのだ。

バランスを取らないと…

24、32、36、44、51階の宝箱の中身はバランス(天秤)だ。バランスには宝箱の中身を判別する効力があり、これを取っておかないとニセ物の宝を取らされてしまう。

1度ニセ物の宝を装備すると、もう本物の宝箱は取れないため、たとえコンティニューしてもオールクリアはできなくなってしまう。バランスを取り忘れたりしない限りこんな状態にはならないが、ニセ物の宝にも本物と異なる効果があり、試してみると実は面白い装備もあるのだ。

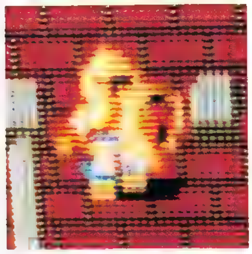
ここで、あまり知られていない5種類のニセ装備を紹介することにしよう。

エビルガントレット(バランスを取らずに26階の宝箱を取った場合)

装備の表示でガントレットに赤いラインが入り、以後、剣が一切抜けなくなってしまう。剣が出せないので敵を殺せないばかりか、ナイトとすれ違うこともできない。

しかし、剣を振る動作なしでマトックを使えるため、ゴールドマトックを取ると壁を連続で壊せるようになる。フロアすべての壁を壊すのも楽勝だ。

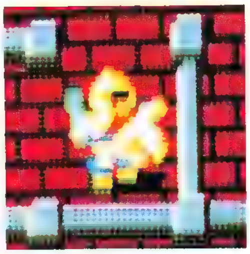

エビルガントレット

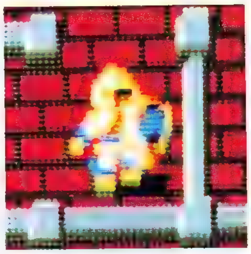

剣が抜けなくなったギル。

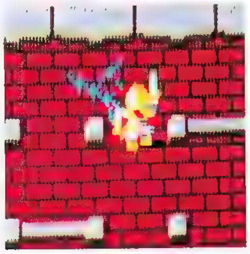
エビルシールド(バランスを取らずに33階の宝箱を取った場合)

フロアスタート時のギルが登場するデモで、シールドがピンク色になる。

本物の宝にはシールドの有効範囲が大きくなり、呪文を半キャラ分手前で受けられるという効果がある。呪文のはさみ撃ちに遭ったときに対処しやすくなるわけだ。ニセ物にはこの効果がなく、本物と比較すると極端に呪文を受けにくいことがわかる。


スタート時。盾がおかしい。


始まると一見見分けがつかない。


ニセ物は盾の有効範囲が小さい。

エビルヘルメット(バランスを取らずに37階の宝箱を取った場合)

ギルの守備力が下がる。取る前より弱くなる。

エビルソード(バランスを取らずに45階の宝箱を取った場合)

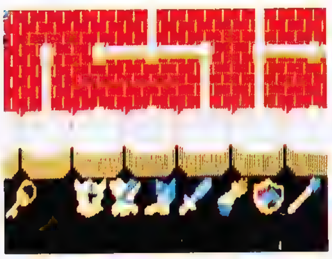
スライム、マジシャン以外のモンスターと戦っても、まったくダメージを与えられなくなってしまう。ナイトなどには何回すれ違っても勝てない。

エビルアーマー(バランスを取らずに52階の宝箱を取った場合)

呪文を盾に使わずに受けられない。宝箱を取る前と変化なし。

56階の宝箱の中身

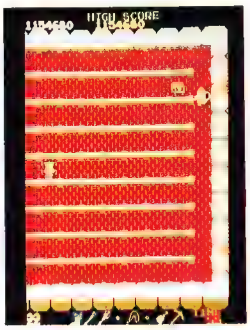
1コインプレイでは、56階の宝箱は普通取らない。出すのはたやすいが、取るためには53階のポーションオブアンロックが必要だからだ。そこを無理して取ってみると、中身はなんと空っぽ。取った音だけはするが、何も表示されないのだ。


宝箱を取った直後。中身はなし。

60階の宝箱の謎

実は、60階にも宝箱は出現する。カイを助けずに剣で刺すと(残酷!)、時間切れでギルは死に、10~17階のいずれかにザップされる(飛ばされる)が、カイを刺したあとにザップされる階の宝箱の出現条件を満たせば、60階でも宝箱は出現するのだ。

例えば、カイを刺したあとで左右の外壁に触れると、運がよければパーマネントキャンドルの入った宝箱が出る。出現条件から考えて、ザップされるのが11、14、16階でないと宝箱は出ないわけだ。


60階の幻の宝箱だ。

バグあれこれ

ドルアーガの塔はバグの少ないゲームだが、それでもいくつか存在する。目立ったものを挙げてみよう。

5階の宝が出ない謎

5階の宝は歩きながら呪文を3回受ければ出る。ところが5回受けようが10回受けようが、いつまでたっても宝箱が出ないときがある。

このテのバグはドルアーガの塔には少ないが、5階だけは被害に遭うことが多い。

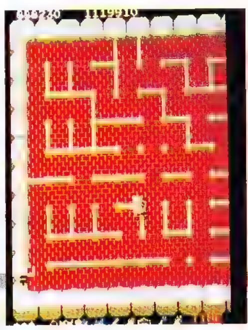
ナイトの亡霊に取りつかれる?

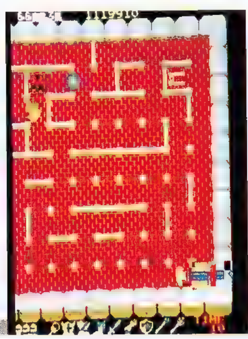
ナイトを殺してエクステンドすると、ギルの剣先にナイトの残骸が数秒間ついたままになる。いきなり取りついて離れなくなるので、初めて出会うとびっくりする。得点からして7階で起こりやすい。

塔外へ逃げるドルイドゴースト

ドルイドゴーストを左の外壁沿いに誘導し、さらに左にワープさせると、外壁を呪文で突き破って外に出てしまう。ゴーストが逃げた場所からギルもフィールド外に出ることができる。そこはなんと、壁と通路がぐちゃぐちゃの未知の世界だった!?

というのは少し大げさか。プログラムされていない座標を指定したのが原因のバグだ。


壁と通路がめちゃくちゃ。


スコアまでバグっている。

ゲーメストが選んだ

徹底解剖

SPECIAL9

SUPER REVIEW

あのレーザーの美しさと敵の一掃感がタマらなかった！
グラディウスシリーズ

シリーズものとしては最多の作品数、これらを抜きにしては横シューは語れない！

©KONAMI

ああるじいぶう

彼ら兄弟、天才ぞろい！一挙大集合!!

グラディウスシリーズ
その独特な特徴とは？

ビデオゲーム史上、横スクロールシューティングゲームを語るうえで欠かせないのが、この「グラディウス」シリーズである。

1985年春に「グラディウス」が発表されて以来、現在までに「サラマンダ」、「ライフフォース」、「グラディウスII」、「グラディウスIII」、「パロディウスだ！」の計6作品が出ている。

これらに共通しているのはどのゲームにもオプションが出てくるということである。

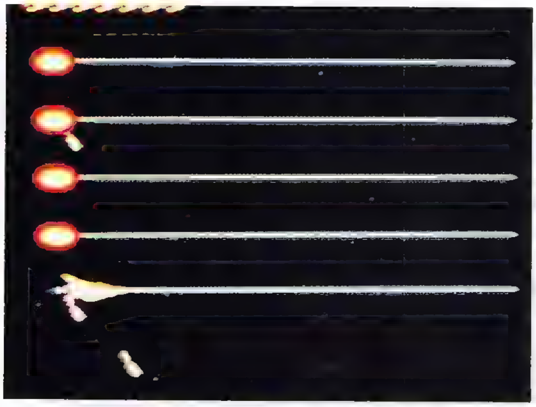
オプションは自機の分身であり、ツインビーの分身（緑ベル）からヒントを得て、考え出されたものであると思われる。オプションは無敵であるが、ツインビーの分身と違って、自機が止まっていても自機に重なってしまうということがない。つまり、オプションのフォーメーション（型）をいろいろと変えることができるので、多様な攻撃ができるのである。例えば、オプションのショットで敵を撃つことなどがそうである。

また、どのゲームにもレーザーが出てくる。グラディウスが出た当時は自機の武器でレーザーを使えるものはほとんどなかったので、レーザーが使えるということは大きな驚きであった。

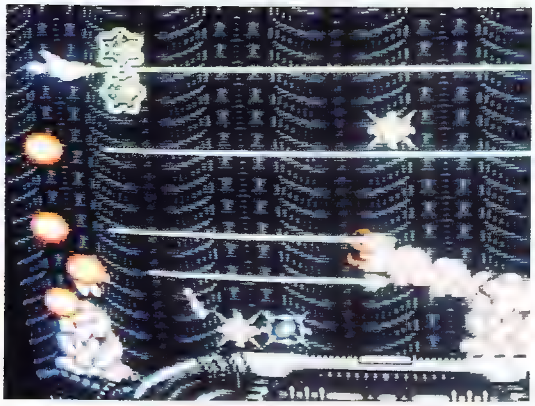
レーザーは敵を貫通し、そのショットパワーがとても強かったのである。敵を一瞬にして一掃してしまうその爽快感は何とも言えなかった。

レーザーはシリーズを通してすべてのゲームで強いというわけではない。元祖グラディウスのレーザーは上下の当たり判定がかなり大きく、広範囲の敵を壊すことができるが、グラIIのレーザーは上への当たり判定がかなり小さく、元祖に比べると弱いと言わざるをえない（結晶を貫通しないし）。

ここで、6つのゲームの画面写真を一挙に並べてみて、それぞれのゲームの雰囲気を感じ取ってもらおう。



グラIのレーザー。水色なのが美しい。



グラIIの1番レーザー。緑色っぽくて弱い。

1 グラディウス

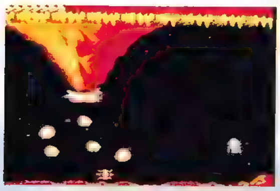
このグラディウスシリーズの原点ともいえる作品。何から何まで、このシリーズの基礎がこのゲームには含まれている。

レーザー、オプション、独特のパワーアップ方法（カプセルを集めて、カプセルゲージにあるパワーアップをする）などなど、どれひとつ取ってみても、当時としては斬新なものばかりだった。

面構成も変わっていて、火山、モアイ、触手細胞、要塞…とステージごとに面の雰囲気ががらっと変わるのも衝撃的であった。



グラディウスの海外バージョン「ネメシス」のタイトル画面。



4面の逆火山の噴火口の真下は、火山弾が出ていないので安地だった。

グラディウスシリーズ

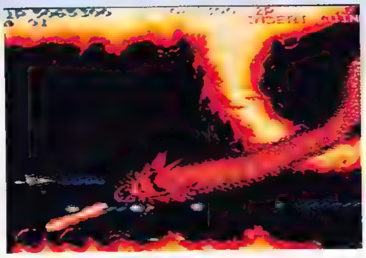
2 サラマンダ

生物の体中のようなステージ、火が波のように飛んでくるステージ…などプレイヤーを驚かせるような面構成が話題を呼んだ。

パワーアップ方法が一連のシリーズのカプセルを集める方式とは違い、パワーアップユニットを拾っていくというものになっている。

脳みそに目と手がついているキャラや火の鳥、ドラゴンなど、登場キャラのインパクトも大きかった。

先の周の難易度の高さにマニアは挑戦した。パターンゲームとはいえ、簡単とはとても言えなかった。



3面のドラゴン。プロミネンスが火のようでとてもきれい。



最難関の5面の編隊。岩石と弾が我々のゆく手をはばむ。

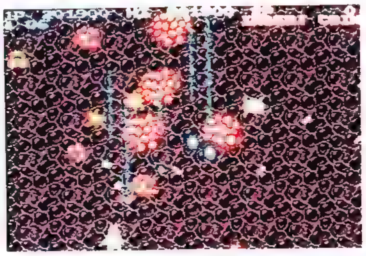
3 ライフフォース

ゲーム内容はサラマンダとほぼ同じだが、登場キャラが少し違う（特に2面と5面）。

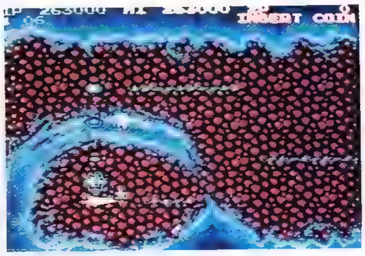
ライフフォースという名称は元々、サラマンダの海外バージョンの名称であるが、このライフフォースはサラマンダの「ライフフォース」とは違う（当たり前!）。

サラマンダと異なるのは、自機のパワーアップ方式がグラディウスのものと同じであるということだ。

1P側（青）と2P側（赤）のパワーアップゲージのセットが違い、青プレイヤーのほうが難しくなっていた。



背景が細胞のよう。岩石もピンク色でとても画面が見にくい。



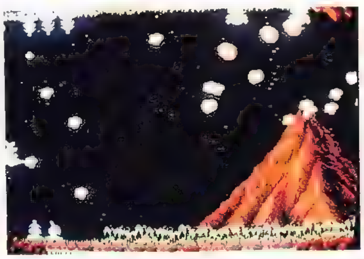
プロミネンスが水色になっている。火の鳥も変な生物になっていた。

4 グラディウスII ～GOFERの野望～

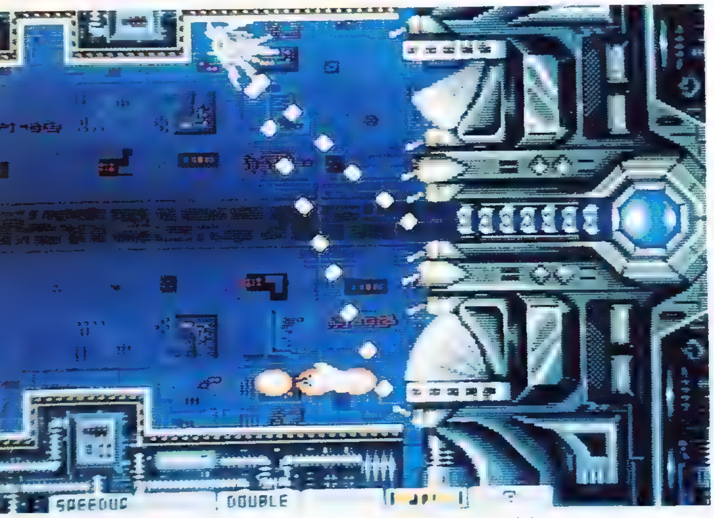
その名の通り、グラディウスの第2弾である。革命的なアイデアはなかったものの、そのゲーム性やゲームの完成度の高さでマニアの人気を呼んだ。

自機を4種類の中から1つ選ぶことができたので、攻略法にもバリエーションが生まれた。

ボスラッシュ面では、なつかしいボスのオンパレードでグラディウスファンにとっては何とも言えないものがあった。横シューファン必須のゲームの1つであろう。



おなじみ火山面。2周目以降は火山弾をいかに撃つかが問題。



最終面の中ボス。近づけば砲台はレーザーを撃ってこない。

5 グラディウスIII ～伝説から神話へ～

一般の人からアイデアを募集し、できあがったのがこれ。シリーズものも第3弾目になるとネタ切れになるのだろうか。

全10面構成で1周するのに1時間もかかった。ゲームの難易度もかなり高く、1周した人の数は少なかった（と思う）。一般人にはとても手の出せなかったゲームといえる。

未だに3周クリアした人はいないらしい。

残念なのはバグが多かったことで、特に無敵技が発見された。



2-2。超よけが必要。



誰もが悩んだ結晶面。何通りかパターンがあった。

6 パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～

一連のグラディウスシリーズをパロディ化してできたのがこれ。登場してくるキャラクターたちを見てるだけでも十分笑える。

このようなゲームでありながら、ゲーム自体もよくできている（さすがコナミ!）。

アーケードゲームの新たな分野を開拓したといえる。

一般人向けにパワーアップのオートモードを付けたりと幅広い層に支持を受けた。しかし、2周目の難度はかなり高く、全2周クリアした人は全国で10人程度という話である。



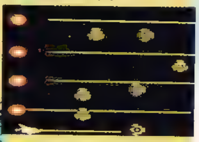
全身を見てるヒマはない。隠すべき所はちゃんと隠してる。



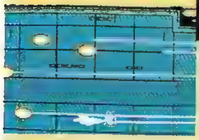
股間を隠すスモウ。

キャラクターの進化

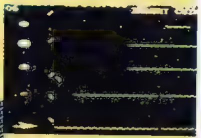
●オプションの動き方



グラⅠの3速の広がり。オプションが自機にくっつきやすい。



同じくグラⅠの5速の広がり。かなり間隔が大きい。

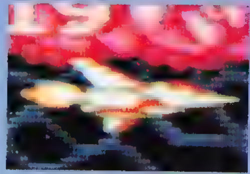


サラマンダの2速の広がり。少しオプションに慣性がつく。

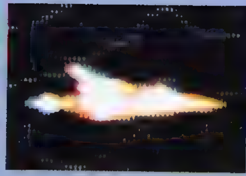


グラⅡの2速の広がり。オプションがあまり広がらない。

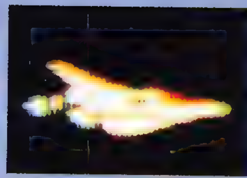
●ビックバイパー



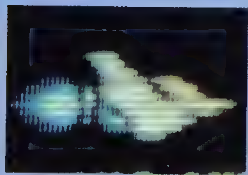
サラマンダのロードブリティッシュ。赤くて噴出口は1つ。



サラマンダのバイパー。かたちは三角形ですね。



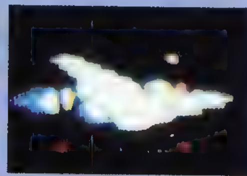
グラⅠのバイパー。これをすべての標準型とみなすと…。



パロのバイパー。コミカルさを出すために少し丸っこい。

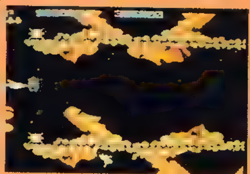


グラⅢのバイパー。少し長めでスタイルはかなりスマート。

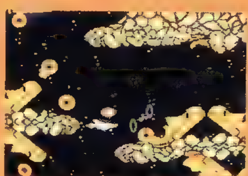


グラⅡのバイパー。グラⅠに比べて、少々太めという感じ。

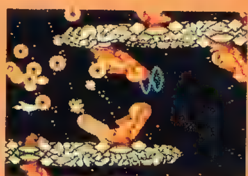
●モアイ



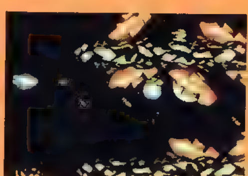
グラⅠのモアイ地帯。やっぱり元祖が一番良く見えるのはなぜだろう。



グラⅡの通常モアイ。イオンリングがまばらなうえに、すぐ壊れるモロイ奴。



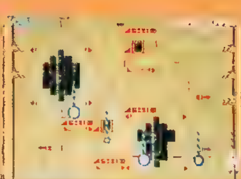
同じくグラⅡの怒りモアイ。イオンリングの超連射は恰好の点かせぎ源だった。



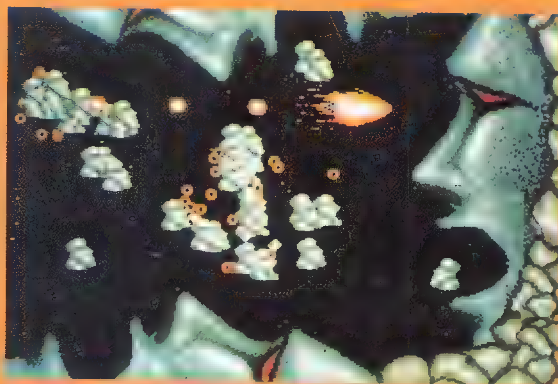
グラⅢのモアイ。かなり目の辺りのホリが深くなった?



グラⅢのドガスなのだ。周りにプチモアイ。

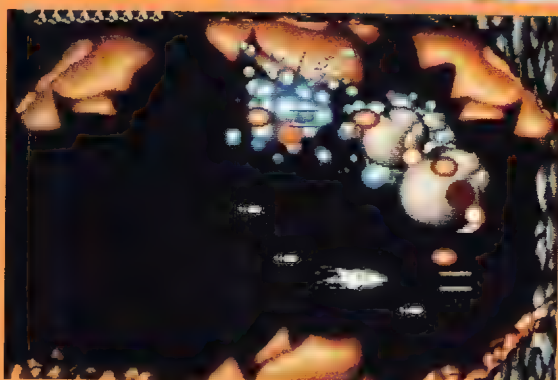


ライフフォース最終面のプチモアイ。



グラⅡのビッグモアイ。口からはちっちゃいプチモアイを出してくる。プチモアイのイオンリングはもっと小さくて可愛い（百点）。

グラⅢのヴァイフ。口からプチモアイが出てくるが、撃つとふくれるので、フグモアイと呼ばれる。巨大化するのが気持ち悪い。



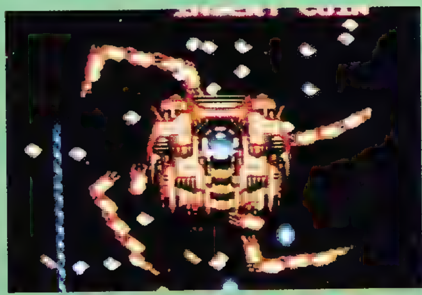
宇宙戦艦モアイ（パロ）。船頭を守るのはヨシコの夫のヨシダ君。普段はグラサンをかけているけど、壊すとおめめウルウル、虫歯だらけ。



●テトラン



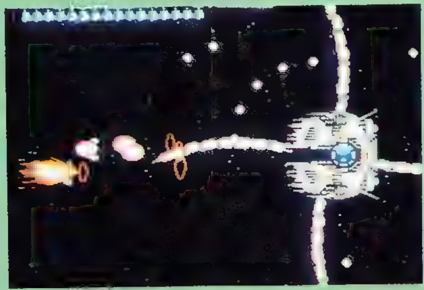
テトランもどき。生物的にしただけという話が…。動きはまったく同じ（ライフフォース）。



周を重ねると腕の動きがいびつになり、腕が折れながら動く（サラマンダ）。



グラⅡのより少しスリムになった。ほとんど同じに見えるけど全然弱い（グラⅢ）。

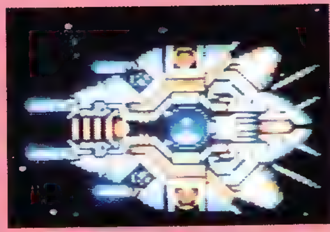


サラマンダに比べると腕が長い。初めは腕を引っ込めている。かなり強い（グラⅡ）。

●ビックコア



元祖ビッグコア。グラⅠのボスといえば、これだ。

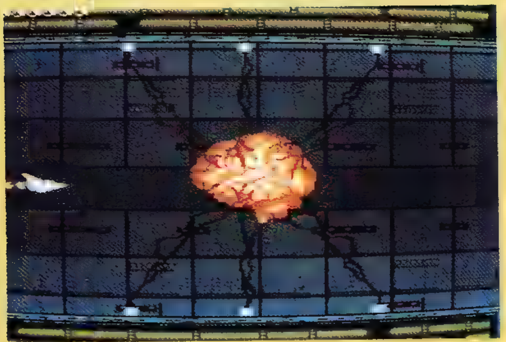


グラⅡのビッグコア。少し青っぽい。時々、近づいてくる。

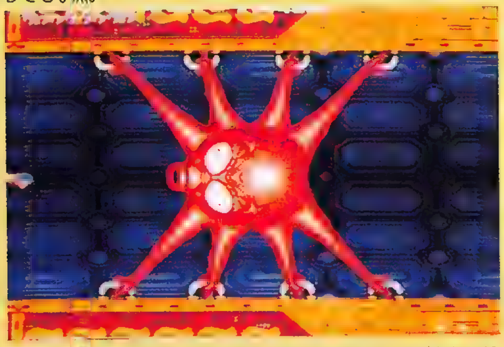


ライフフォースの奴。マンダと違って一番上はダメ。

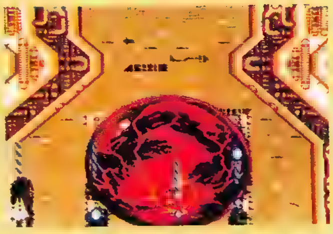
●のーみそ



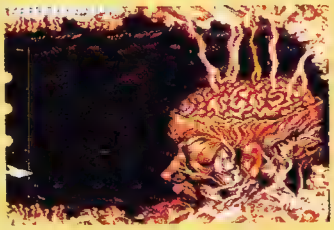
グラディウスの脳みそ。血管がピカピカ点滅している。これを壊しても0点。



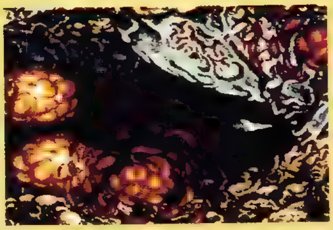
パロディウスだ！のタコベエ。痛そうだから楽してあげよう。10万点入るよ。



ゼロフォース。こいつを倒せば、あとは脱出するのみ。倒さないとZAP（マンダ）。



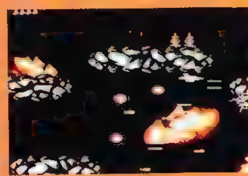
最終ボス、ゴーファー。俺は強いぞといいつつ、血管を切るだけで死ぬし…（グラⅡ）。



あまりにも脳みそが大きくなってしまって攻撃すらできなくなってしまった（グラⅢ）。



グラⅡのジャンピングモアイ。4つ残しても安地があったなあ。



グラⅢのドリルモアイ？後頭部を見せてくれるとは…何もないけど。



回転モアイ（グラⅢ）。正面から見るといかにも無表情なんですね。



パロのヨシオとヨシコ。ヨシオは不気味な笑いを浮かべている。

横シューの原点
グラディウス 攻略編

今回の攻略編では、グラディウスシリーズ6作品の中から、「グラディウス」、「サラマンダ」の2作品をピックアップした。

攻略上、重要と思われる部分のみを取り出した攻略になっている。スペースの都合上、すべての部分に触れられなかったのが残念である。ご容赦願いたい。


おなじみ逆火山。最難関ハッチ地帯のあとの火山だ。

フル装備時の攻略法プラス
使用頻度の高い3周目以降の復活パターン

では、元祖グラディウスの攻略に入っていこう。

グラディウスはループゲームであり、1周、2周…と周を重ねるごとに敵のランクが上がっていく。3周目になると敵のランクはほぼ最高になる。敵のランクが上がると敵が自発的に撃つ弾の数が増え敵弾のスピードも速くなる。

忘れてならないのは撃ち返し弾の存在で、3周目以降はザコは弾を必ず撃ち返してくる。ダッカーなど弾を撃ち返してこない敵もいる。2周目は撃ち返し弾の少ない3周目と考えればいい。

つまり、3周目を究めればこのゲームは終わらなくなるはずなのである。

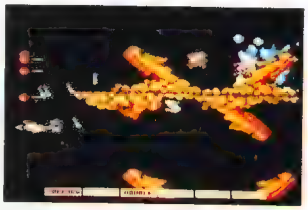
しかし、死んでしまった場合はどうすればいいのだろうか。この場合のために「復活パターン」が考え出された。

グラディウスが流行っていた頃、東京近辺では3周目以降の4面の下向き火山の手前や7面の要塞内部で死ぬとハマってしまい、復活できないと考えられていた。しかし、その後、福岡のプレイヤーたちにより、完全な復活パターンが作られ、事実上ハマリ場所はなくなったのである。

今回の攻略では、ノーミスパターン（フル装備の場合）と3周目以降の復活パターンの一部を紹介しよう。

いろいろなテク…

①レーザーワインダー


向こうむきモアイの先のモアイが壊れている。

レーザーで地形の先にある敵を壊せるというもの。

レーザーを十分に出してから上下に大きく動けばいいのです。スピードが速いほうがやりやすい。

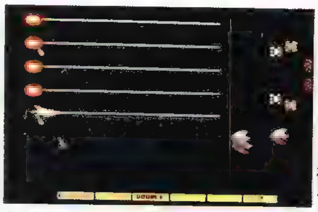
②オプション迷子


画面上方のとんでもない所にオプション4つめがある（ミサイル落ちてる）。

スピード3速以上でオプションを4個付けているときに起こりやすい。

画面を上下に大きく動くとオプション4つめが画面外に消えてしまって出てこなくなることがあるのです。

画面内で少し自機を小さく動かすと、オプション4つめはまた画面内に戻ってきます。


ミサイル2発が消えていて、右端にザコの爆風が2つある。

③画面の右端と左端はつながっている

例えば、画面の右端にザコがいる時に自機（もしくはオプション）を左端に置いてミサイルを撃つと、ミサイルはそのザコに当たる。

また、画面の左端から消えかけているカプセルは自機を画面の右端に置くことによって（もちろん、カプセルとY座標を合わせる）取ることができる。

旧バージョンと新バージョン

7面の最後の脳みその手前にある2本の触手を早めに両方とも壊してしまうと、スクロールが止まってしまい、脳みそと対面できなくなってしまうのが旧バージョンで、これは一種のバグである。

新バージョンでは両方の触手を早めに壊しても、ちゃんとスクロールするので脳みそを拝むことができる。

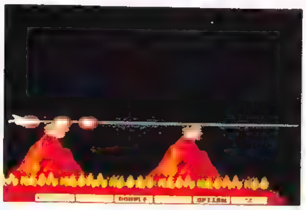
○残機を255機ためている状態でエクステンドすると、残機が0になってしまう。

1面

カプセルの数が足りないので、フル装備にはできません。

○1周目

1速→オプション→ミサイル→レーザーと装備を上げていきます。ハッチから出てくる敵の数は決まっているのですべて撃ってから、ハッチを壊すようにします。そうすれば、火山の手前で23800点までは出せるでしょう。


高さはこんなもん。オプション2コめを火口の上に置こう。

オプションは3個まで付けられます。1速で遅いと感じたら、2速にしましょう。

火山での稼ぎはキャラクターオーバーをしないように、ミサイルは撃たずにレーザーのみを撃つようにします。こうしたほうが稼げるのです。

オプションは前のほうに出して、後ろのほうには引かないほうがいいです。火山の噴出が終わって9万点を越えて


ザコの下側を狙って撃ち、左へ移動する。


撃ち返し弾のすきまが必ずできるハズ。

いれば、ベスト。
あとはビックコアを壊しておわり。

○2周目以降

前の周の最後で取っておいた保険カプセルで面が始まったら、すぐに1速を付ける。

一直線に出てくる編隊は右のほうにいて（編隊とY座標を合わせておく）左に移動しながら連射して撃つ。このように撃つと撃ち返し弾が分散するので、弾のすき間ができ、十分に弾をよけることができるでしょう。

3周目以降になると、一編隊に含まれる敵の数が多くなるので、この編隊を撃ち切るのは連射力がないと難しいです。

初めに出現する一直線編隊の出すカプセルで2速にしたあと、順にオプション→ミサイル→レーザーと装備を上げていきます。

ハッチから出てくるザコが強いので、怖ければ早めにハッチをミサイルで壊すこと。

最後のハッチ地帯の手前でオプションの3個目を取ります。ハッチ地帯では下のハッチ＋砲台をミサイルで早めに壊してから、上のハッチ＋砲台をレーザーで壊すようにすればいいでしょう。

ハッチは撃ち残すとザコをたくさん吐いてくるので、必ず壊すこと。

ビックコアは奴が画面の上か下に行った時にのみ、レーザーを撃って、遮蔽板を壊して撃ち返し弾を上か下に誘導し敵弾を大きくよけながら壊せばいいでしょう。

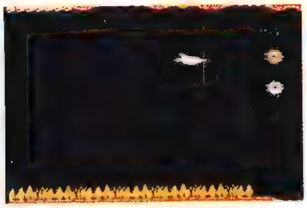
3周目以降のビックコアは右のように倒せば安全です。

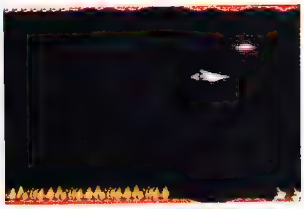
1面の復活パターン

○最後のハッチ地帯

ここはパターンがないと、まず抜けられません。最後にちょっと下に下がるのがポイント。美しいパターンです。

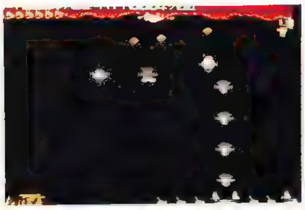
ここを抜けたあとに出現するジャンパーのバラまき弾には注意。

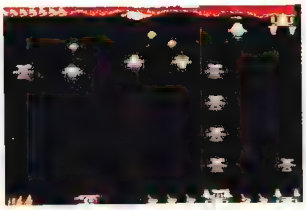

保険カプセルを使って、1速。


2速にして、赤ザコを撃つ。


保険カプセルを取り、左へ移動しながらザコを2匹撃つ。


砲台の下側を狙って撃ち、斜めに弾を出させる。

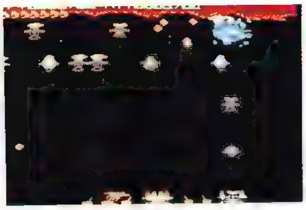

砲台2つを撃ったら、天井にはりつく。連射しながら左へ移動する。


下のザコの弾を左へよける（2回目）。連射している。


下のザコの弾を少し左へよける（3回目）。


自機の左下にいるザコが弾をこちらに撃ったら…。


連射しながら、右へスーっと一直線に行く。


ハッチが壊れる。


写真の辺りまでいったら、少し下に下がり、すぐにまた少し上へいく。


残りのザコを誘導するために左へいく。


一番左の辺りにいったら。


また右へスーっといく。最後の1匹のザコの出す弾に気をつけよう。

2面

○1周目

ハッチから出てくるザコはすべて撃ち、ザコが出なくなってからハッチを壊すこと。

下向きのハッチはレーザー、ワインダーで壊す（レーザーを出してから、自機を上下に移動させると、障害物の先にある、本来ならばレーザーが当たらない敵にレーザーが当たるというテクニック）。

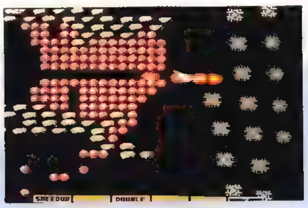

レーザーを撃ちながら上へいけば、ハッチは壊れてくれる。

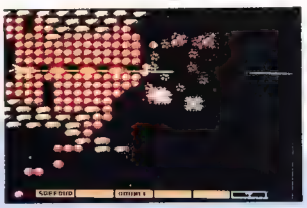
最後のザブ地帯では、2速＋オプション4で画面左端にて、上下にオプションを広げてレーザーを撃つといい。真下からザブがきた時にのみミサイルを撃とう。


3速にすれば、もっとオプションが広がる。バリアをつけても良い。

○2周目以降

装備が強い場合、前衛の一直線編隊は編隊の敵が全部出てくるまで一番左で待っていて、全部出たらレーザーを撃ち画面の上か下に移動する、というやり方で撃ちましょう。こうすると、撃ち返し弾がまとまって上か下のほうに飛んでいくので、弾よけがしやすく、安全です。


ピンクのつぶつぶに自機1つ分のすきまを開けて、前へ出てザブを出す。

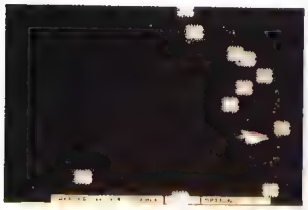

レーザーを撃ちながら左へ下がると、弾はすべて壁に吸収されるので安全。

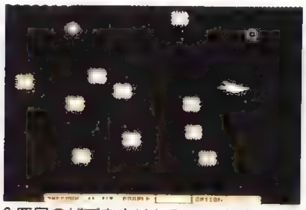
バリアを安全のために取り、そのあとにオプション4つめを付けます。最後の砲台地帯は青カプセルを使用して、砲台を全滅させます。ここでバリアをスタンバります。

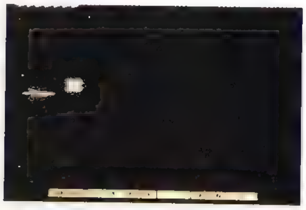
残っているバリアをザブよけのために背景で消します。ピンクの壁の後で出てくるザブの編隊は壁に自機1機分のすき間を開けてから右へ行って、全部のザブを出してから左へ行きつつ撃てばいいでしょう。ザブの撃ち返し弾は壁に吸収されるので安全です。
ザブ地帯は、3速でザブを撃ちまくるパターンと2速でザブを撃たずによけまくるパターンがあります。
2・3周目以降はザブを撃つと撃ち返してくるので、1周目のようなパターンが通用しないのです。
初めにマスターすべきは、やはり「よけまくり」パターンでしょう。

ザブよけパターン

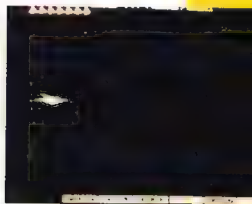
ザブをよけるパターンは十人十色で人それぞれですが、私の使っているパターンを紹介します（2速）。
このパターンは最弱装備の場合も復活の場合も使えます。
ザブ地帯で死んでしまった場合の復活は多少の慣れが必要ですが、2速→レーザー→カプセル2コを取る…というふうにやりましょう。


ザブが自機のほうに近づいてきたら、下へ下がり…。


2匹目のザブをよけたら、一直線に右端までいき、少し上へ上がり止まっている。

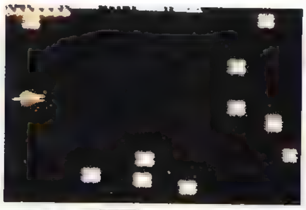

右上に出たザブ（2匹目）を真ん中より少し上へいってよける。

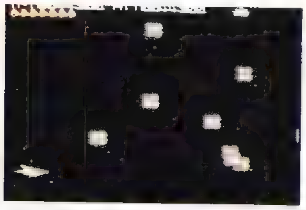

少し下へ下がり、右下のザブ（1匹目）をよける。


左端の真ん中にいて、ザブの出現を待つ。


自機の右にザブが出現したら…。


自機の右上と右下にザブが出現したら、少し右へいく。

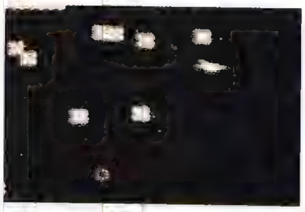

左端の真ん中に戻る。

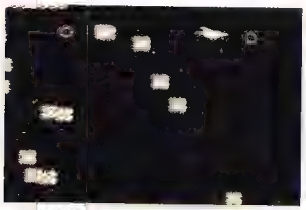

一番左へいく。


左下→左と移動し、自機の左にいる2匹のザブの下を回り込んで…。


少し下へ下がり、自機の右下にザブが出現したら。

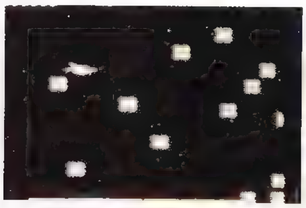

一番右で待っていて、自機の左下を真上に上がるザブを出たら…。


少し下へ下がる。

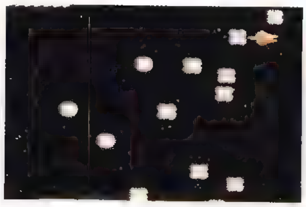

一番上を右へいき、自機の右にザブが出現したら…。


左上へ移動し…。


あとはザブの出現率が下がっているので、目で見切ってザブをよける。


一番左まで行く。

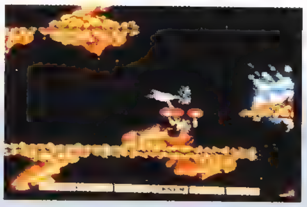

ザブのすきまを左へ抜ける。


一番右を上へいき（ザブを誘導）。


そいつを反時計回りに回り込んで。

3面

○1周目　目標26万点
点数に差の出る面。初めは3速＋レーザーでやる。内部はダブルにして、モアイを撃てる限界まで撃つ。最高で25個まで撃てます。口を真上に開けているモアイに対してはオプションを固めて、ミサイルを撃つのが有効。


もっとオプションを固めたほうがいい。

ファランクスはレーザーでやる。レーザーが出る周期をズラすと、普通に左端でオプションを広げて、ただレーザーを撃っているというやり方よりもファランクスを少し多く撃てるので、かせげます。

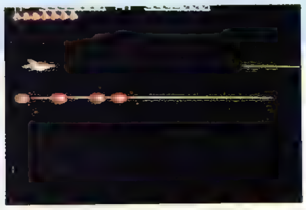

レーザー撃ちっぱなし。

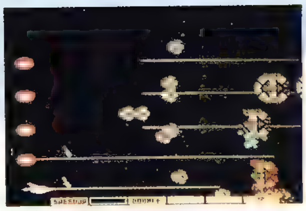
4面

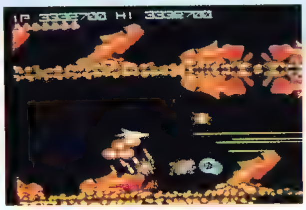
○2周目以降

2面をクリアしたら、すぐにバリアをつけます。

基本的には1周目と同じでいいが、バリアの消耗が速いので注意。最後のほうをバリア無しのダブルでやるのは危険なので、怖ければ早めにレーザーに換えましょう。


ファランクスが出現する直前に少し上へ上がる。


あとは一番下に下がるだけ。レーザーの出る周期がズレている。

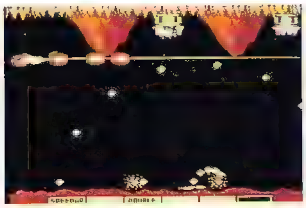

この辺りはレーザーのほうが安全。

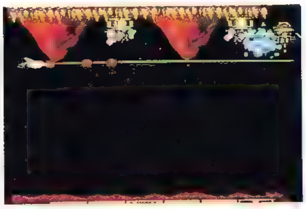
○1周目　目標34万点

ハッチから出てくる敵をすべて壊すようにする。逆火山を過ぎた所で30万点を越えていれば、ベスト。

最後のアイアンメーデンは写真の位置でかせごう。


ハッチが見えたら、自機の高さを山の真下にレーザーが通る位置に合わせる。


そのまま左へ動く。いいタイミングでミサイルをジャンパーに当てる。


この位置でレーザーを撃っていけば、ハッチのザコがすべて撃てる。

○2周目以降

前衛は上下スクロールするので、レーザーを撃ちっぱなしにしてレバーを上か下に入れ続けると楽に前衛のザコをすべて壊すことができます。

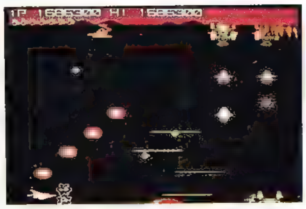
前衛の間にバリアを張り、バリアをスタンバります。

ハッチ地帯では砲台は早めに壊すようにします。

4面の復活パターン

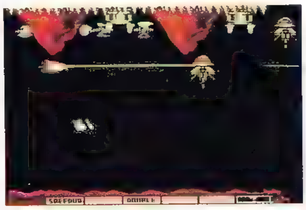
2回目のハッチ地帯の前でバリアの張り替えをします。空中に浮いている山でバリアを消しましょう。

最難関ハッチ地帯ではバリアを盾にして、ザコを撃ってかせぎましょう。


こんな感じのフォーメーションで稼ぐ。

逆火山のあとはカプセルをすべて取り、またバリアをスタンバります。

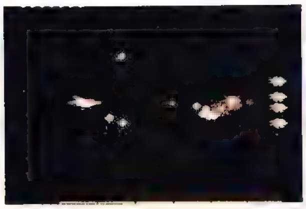
最後のみのかさ地帯は1周目と同じでいいのですが、もしY座標をすぐに合わせられなかったら、左のハッチをレーザーワインダーで壊して、左の山の真下にいてレーザーを撃つというパターンを使いましょう。


ジャンパーの弾が例の場所にいて当たるようならば、場所を山の下に変える。

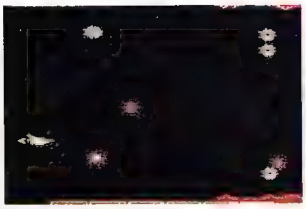
①内部への入り口

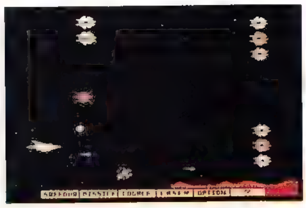
ハッチをミサイルで壊すのと、右へ行ったあとに左へ切り返すのが少し難しいでしょう。


1速をつける。ザコは左へ下がりながら撃てば撃ち返し弾がちらばる。

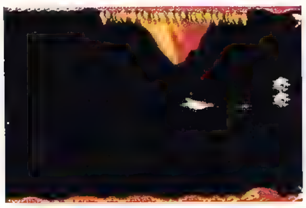

ザコを撃つ。


2速にする。

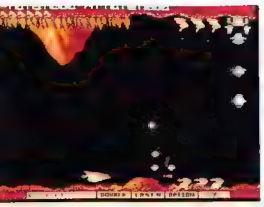

下のほうだけ撃つ。

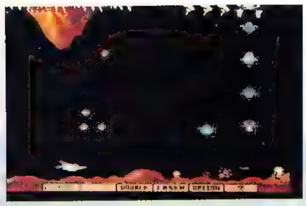

赤ザコは両方撃ち、ミサイルを取り、保険カプセルを回収しておく。

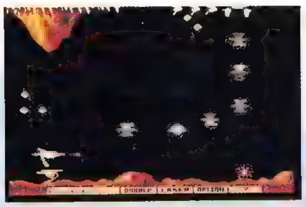

下のほうにいて、ザコを左へ下がりながら撃つ。

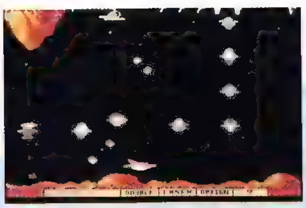

ザコ2匹を撃つ。

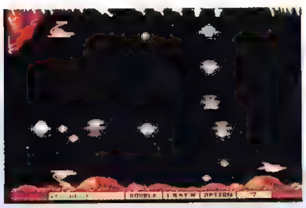

画面の右端でミサイルを落とし、ハッチを一撃で壊す。

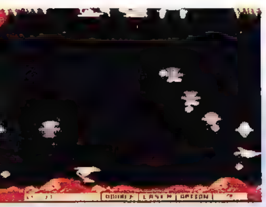

左下へ移動し、砲台3つを壊す。


徐々に左へ。


ダッカーが左下から出現したら、そいつをミサイルで撃ち…。


一直線に右へいく。高さは低いほうが望ましい。


一番右までいく。


少し上へ上がり、敵弾を見切る。



左へまた戻り、ダッカーをやっつける。

②最難関ハッチ地帯

このゲームの中で最も復活の難しい場所です。写真のようにやってもらうしかありません。カプセルが出ないのでこのパターンしかありません。

ポイントは…

①高さは地面スレスレ（砲台を撃てる高さ）であること。

②初めにできるだけ右に行くこと。

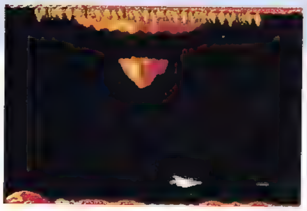
③1回目の左への引きはあまり引かない。

④左への引きはザコの弾が自機の鼻先をかすめるようにやること（10回引く）

⑤画面の左端に行った時に画面上にザコが3匹しか残っていないようにする。

…以上、5つのポイントを押さえつつプレイすれば、この場所を抜けられる確率は上がるでしょう。相当の練習が必要だと思います。

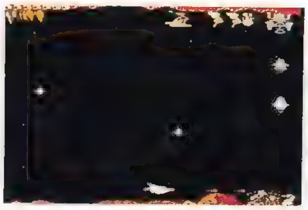
小さな山の右にあるハッチはできるだけ早く倒さなければならないので、連射は欠かさないように。



高さを合わせる（背景の赤い星）。



連射しながら、右へ思いきりいく、いきすぎるとザコの撃ち返し弾で死ぬ。



限界の一番下まで下がり、砲台を撃つ。



ダッカーを腹撃ちする（ここまで高さはかえないこと）。



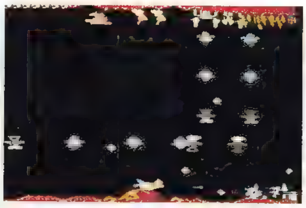
また前へ出て、後ろに下がりながらザコを撃つ（横移動のみ）。



ザコは左へ下がりながら撃つ（横移動のみ）。

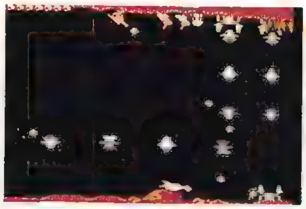


弾を撃たれたら、左へ引くのを繰り返す。

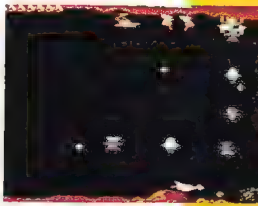


ハッチ壊れる。

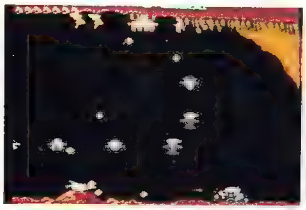




ちょっとずつ左へ。ザコの出す弾が鼻先をかすめるようにする。

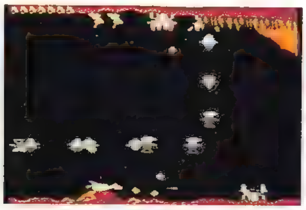


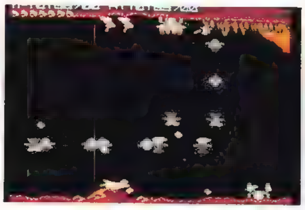
一度、思いきり左へ。以降、連射命。



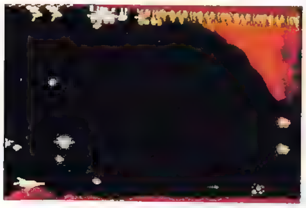
ハッチ壊れる。



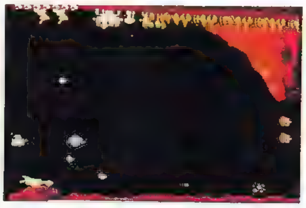




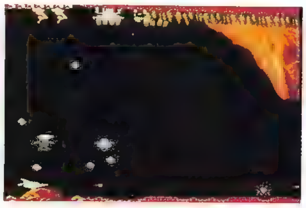




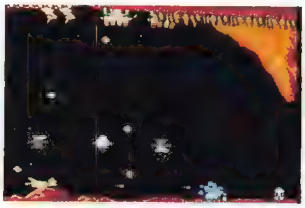
少し間をおいて、一直線に右へ。

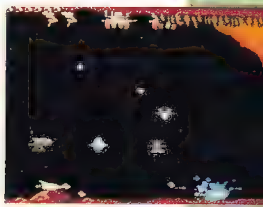


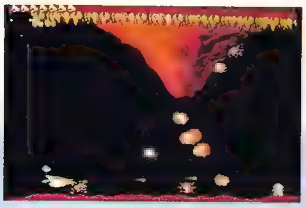
弾もよける。左端にいった時、ザコが２匹しか残っていなければいい。



10回は左へ引いて一番左へ（この場合12回）。



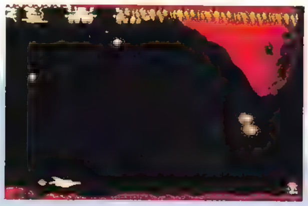




１速つけて、ダッカーを撃つ。



火山弾と左下から出るダッカーに気をつける。

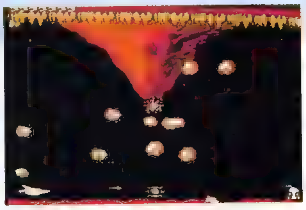


最後の１匹の弾をよけきる。





ザコの弾が尻をかすめる。



火山弾に対しては左下が安地。

③最後

アイアンメーデンが出てくる所まで行くのも意外と難しいでしょう。

始まったらすぐに保険カプセルを使って1速をつけて、その次にミサイルを取るという感じです。

アイアンメーデンの所のやり方は4つほどありますが、1速＋ミサイルで抜けるパターンが最も確率が高いでしょう

○パターン①

火山の真下にいて、ミサイルをうまく落とし、下ではねているジャンパーに当てます。

スクロールがとまったら、安全場所に自機を合わせてアイアンメーデンを連射で壊すというもの。

安全場所は写真を見てください。ハッチから出てくるザコに弾は撃たれないし、アイアンメーデンは尻をかすめるけど当たらない、そんな場所です。



1速つけて、ザコを撃つ。



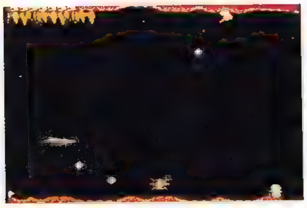
右のジャンパーを撃ち…。



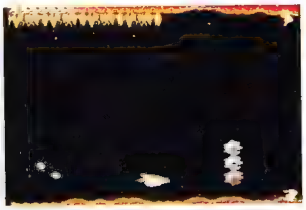
右上へ動いて、ザコ3匹を撃つ。



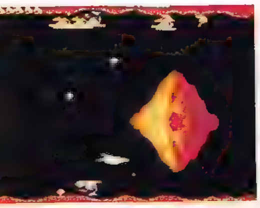
ダッカーを撃つ。



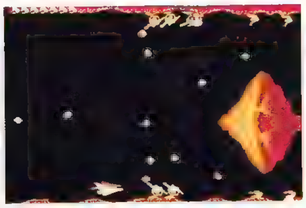
ハゲ頭を撃つ。



一番下にいって、砲台とザコをうつ。



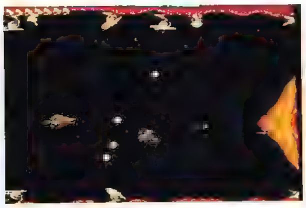
ミサイルをつけて、赤ダッカーを撃つ。



ダッカーの左へ回り込んで、ダッカーと砲台を撃つ。



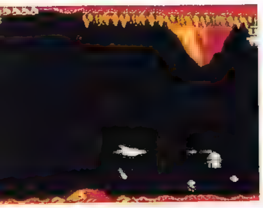
ダッカーを右へ誘導する。



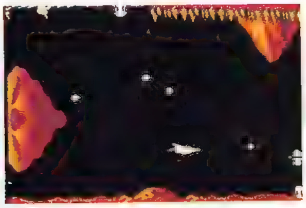
撃ち返し弾をよける。

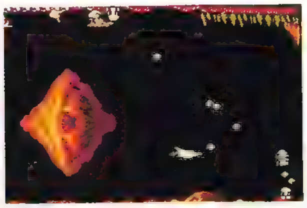


ザコ3匹を左へいきつつ、撃つ。

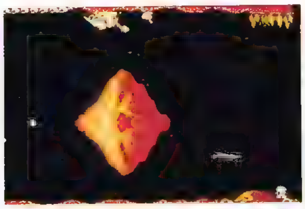


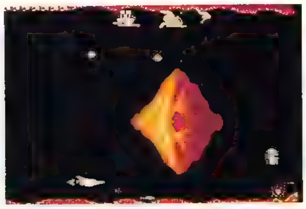
このジャンパーとハゲ頭を撃ったら、



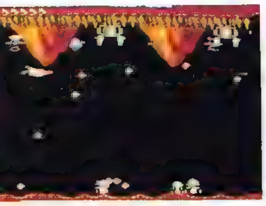


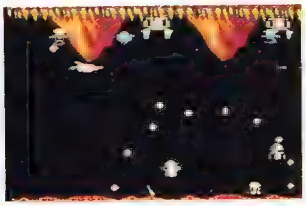
左上からの弾に注意。



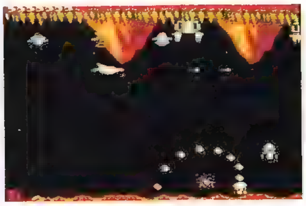


保険カプセルを取る。

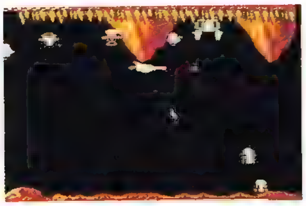




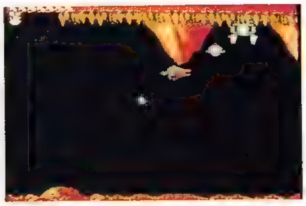
ミサイルをまた撃つ。



下のジャンパーに当たる。



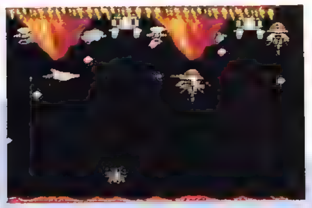
1匹目のハッチザコが左の山から出たら、ミサイルを撃つ。



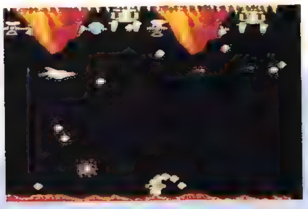
上へいき…。

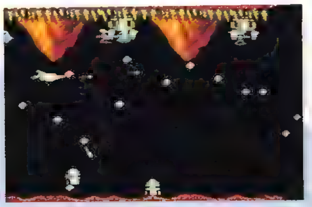


安地に位置を合わせる。あとは連射のみ。

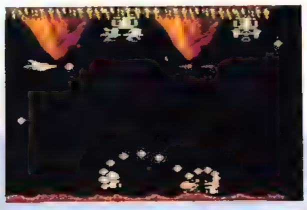


これはうまくいきすぎた例。

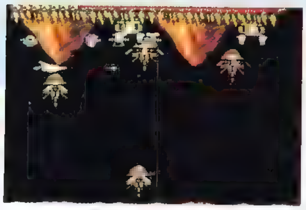




山の下の位置のキープしつつ、ミサイルを撃つ。



○パターン②
もう1つの安全場所を使用したもの。最後に安地に自機を合わせるまではパターン①と同じです。安地はアイアンメーデンが鼻先をかすめます。ジャンパーが残ると失敗する可能性が高くなります。


もう1つの安地。

5面

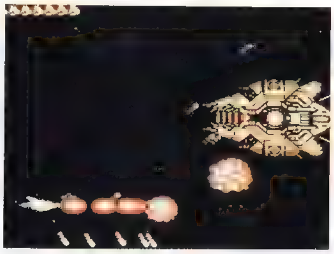
○1周目　目標41万点
ダブルにして触手細胞を撃ち、点かせをする。早く壊せば壊すほど、触手細胞はどんどん出現するので、画面の右3分の1以内で壊そう。この時、ミサイルは撃たないこと。オプションを斜めに張って、連射。



スクロールが止まったら、フォーメーションを組んで触手細胞を撃とう。この時はミサイルを撃ったほうがいい。
ビックコアは武器をレーザーに換えて壊そう。


スクロールが止まったあとのフォーメーション。自機はレーザーゲージの上。

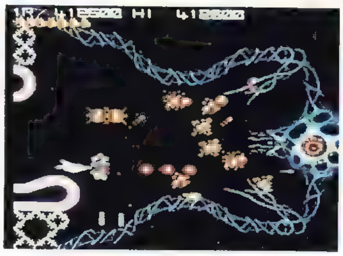
○2周目以降
バリアをすぐに取るようにする。前衛のザコをすべて撃ったら、武器をレーザーからダブルにして、レーザーをスタンバる。
ビックコアが出ると触手のない細胞が左へ逃げていきますが、細胞と高さを合わせてオプションを左右一直線に並べて連射すればいいでしょう。逃げている細胞にはオプションを重ねて、連射しよう。



奴が近づいてきたら、オプションを細胞に重ねるようにして連射すること。
この時、ミサイルを連射して処理速度を落とそう。
ビックコアはレーザーに換えて倒しましょう。

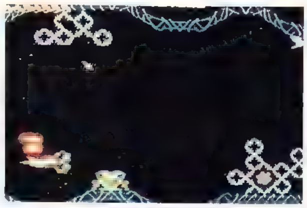
6面

○1周目　目標51万点
ハッチから出てくるザコを撃って、少しかせぐ。
最後の所はダブルにしてかせぐ。画面のスクロールが止まる前からショットを撃ち出すと、2万点ぐらい得をします。
オプションを一直線に並べて、ダブルで稼ぐ。



かせぎ中にはボールが右下から自機のほうに飛んできた時にのみ、ミサイルを撃ちましょう。これはキャラクターオーバーをさけるためです。

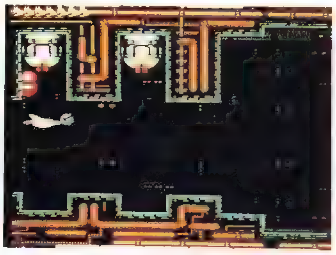
○2周目以降
前衛で残っているバリアをザコや敵弾に当てて消し、バリアを張り替える。
内部の2つのハッチのザコを撃って、少々かせぐ。この時、バリアを盾にする。
途中、ピンクのアメーバみたいな奴でバリアを消し、バリアの張り替えをもう1回やる。


ハッチにバリアを当てて、バリアの張り替えをしよう。

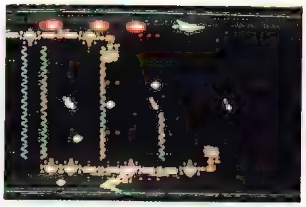
最後の直前でダブルに換え、カプセルを2・3コ回収しておく。

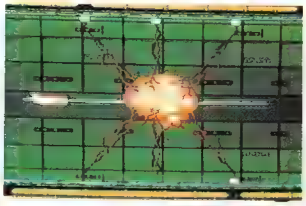
7面

○1周目　目標56万点
内部の左上から出てくるダッカーたちはオプションのレーザーで撃つ。あらかじめオプションを左上に張っておくこと。
最後のハッチで極限まで稼ぎ、ハッチは2つとも壊す。
オプションをあらかじめ張っておく。



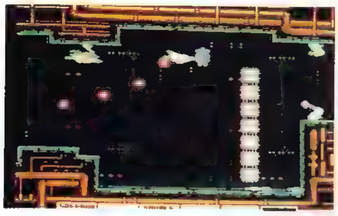
電磁バリアは左から出現する時に下の右端の部分にミサイルを当てると、上と下がうまくかみあわずズレます。

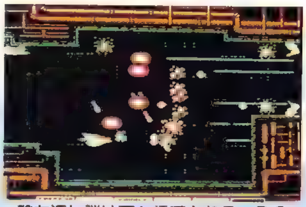

これは右上にミサイルを当てた例。


の一みそにレーザーが貫通しているように見えるけど…。

あとは触手の片方を壊し、脳みその連結部分6カ所を壊せば、1周クリアです（ある程度、時間がたてば、自然にクリアする）。

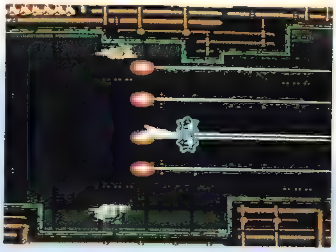
○2周目以降
6面終了時に画面に残っているカプセルを集めて、レーザーにする。もしくは前衛の一直線編隊のカプセルを取ってできる限り早くレーザーにする。前衛でバリアを張り替え、内部に突入する時にカプセルをダブルのゲージまで取っておく。


レーザーを撃ちながら下にいくと。

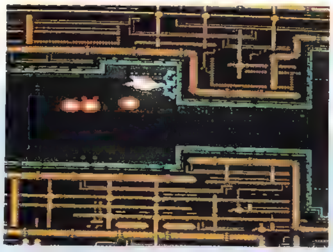

撃ち返し弾は下へ誘導される。このあと、バリアの張り替え。

途中に出現するザブ編隊はまとめてレーザーで撃ち、撃ち返し弾を大きくよける。

中盤の楽なフォーメーション。



中盤でバリアを地形で消して、張り替え。その後はフォーメーションを組むと楽です。
この先のザブとハッチのためにバリア張り替え。



最後のハッチの手前の細道の直前で、またバリアの張り替えをする。ハッチのザコでの稼ぎはほどほどに。

次の周の最初のために保険カプセルを1個取っておく。電磁バリアの所の赤ザコのカプセルを取ればいいでしょう。

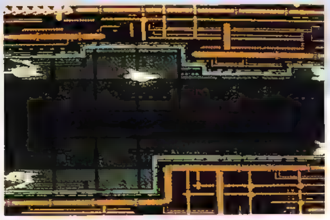
7面の復活パターン

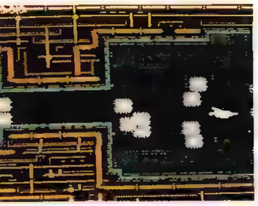
パターンがないとまず抜けられない所です。

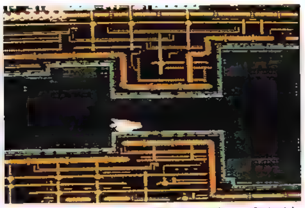
ダッカーと砲台をうまく撃ったあと、0速でザブをよけます。

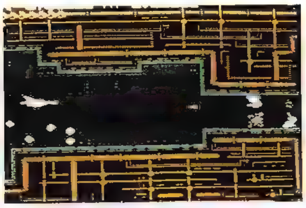
あとは4面の最難関と同様にハッチの出すザコの弾を左へ引きながら8回、自機の鼻先をかすめるようによけたら右へ一直線に行くのです。この時、なぜか死なないのです。

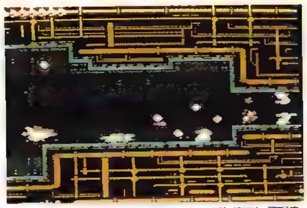
他にもラクなパターンがあり、下のハッチを壊すというものがあります。ハッチが撃てるギリギリ下の座標で弾を撃ってハッチを壊します。この時、上のハッチのザコの出す弾を左へ行きながら、よけつつ弾を連射します。画面の左端まで下がりきったら、あとはそこで止まって弾を撃っていればいい。上のハッチのザコはなぜか自機のほうに弾を撃ってこないのです。

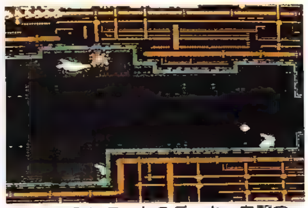

高さを合わせる。

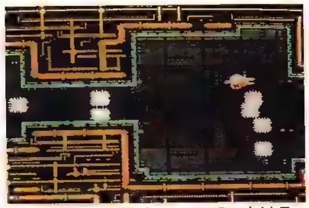

そのまま一直線に右へいけば、ザブ3編隊をよけられる。

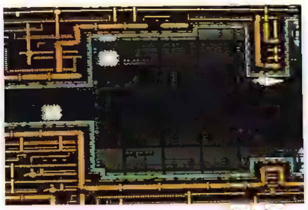

高さを細道の下のちょっと上に合わせる。

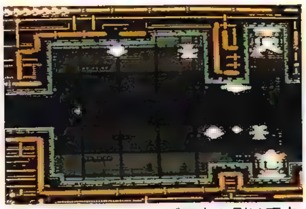

砲台を全部撃つ。

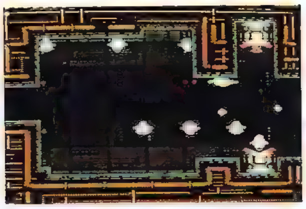

下のダッカーを撃つ。右の砲台も下にいきつつ撃っておく。

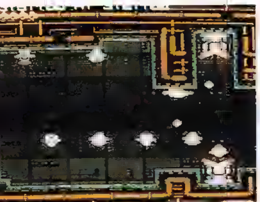

まわり込んで、上のダッカーを撃つ。

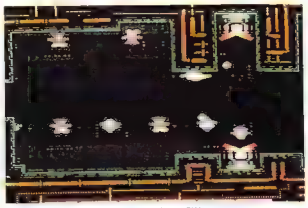

ザブ4編隊めは左上へいって、よける。

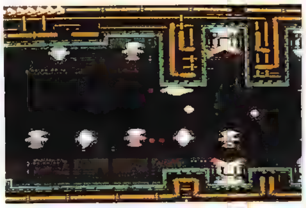

地形の下に合わせる（一番右）。

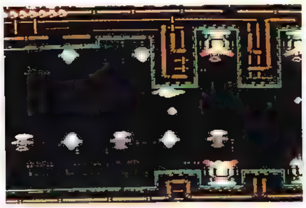

ザコの出す弾を少しずつ左へ引いてよける。

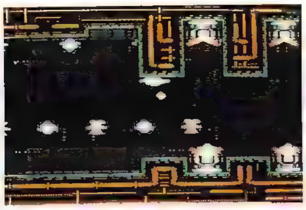

ザコの弾は自機の鼻先をかすめるようにする。

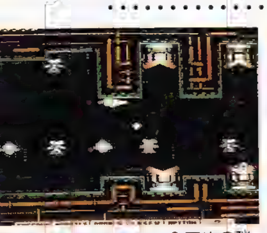

3匹めの弾。

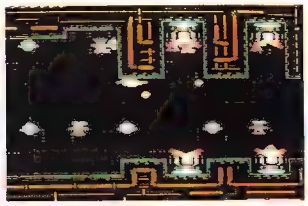

4匹めの弾。

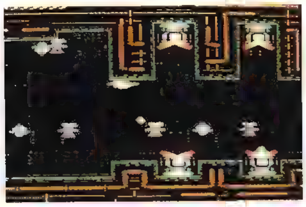

5匹めの弾。

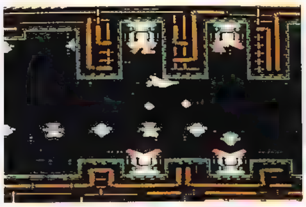

6匹めの弾。

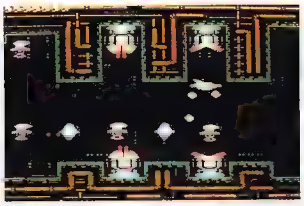

7匹めの弾。

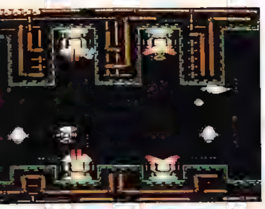

8匹めの弾。


9匹めの弾。


10匹めの弾をよけたら…。


あとは一直線に右へいくだけでいい。


なぜかザコの弾に当たらない（本当）。


最後のザコの弾がお尻をかすめる。


うーん、きれいなスコアだね。1千万のケタがあるし…。

エンドレスプレイヤーになるには…

2周目以降の2面のザブの所のよけパターンを自分なりに作れれば、かなり自信が持てるようになるでしょう。

あとはザブで死んだ場合の個々の場所の復活パターンを完璧にし、マスターしていけば、1000万点は目前です。

タコミスを減らして、点効率にも気を配れるようになればバッチリ（1面の火山、モアイ、4面で死なないようにしよう）。

くれぐれも逆火山の最難関では死なないように。復活が難しいからね。

では、がんばってください。

おしまいっ

究極パターンシューティング
サラマンダ 攻略編

1000万点への道
3周目以降の攻略法

敵のランクについて

1周目を最低ランクとする。

○2周目

敵の弾数は増えるが、撃ち返し弾はない。

2周目以降、1面の網の目地帯の網が壊した後、しばらくすると復活する。

3面のプロミネンスが連続して飛んでくる（出現パターンは2周目独特）。

2－5のベルベルム編隊の上段が残すと弾を撃ってくる。

○3周目

撃ち返し弾が出始める（ザコ5匹に1発の割合）。

3面のプロミネンスがすごく速くなる（3周目以降、炎の出現パターンは同じ）。

○4周目

撃ち返し弾がザコ5匹に3発の割合で飛んでくる。

4面の流星の所でフォースフィールドを付けていると流星が弾を撃ってくる。

○5周目

壊した敵がすべて撃ち返し弾になる（5周目以降、撃ち返し弾の数はこれ以上は増えなくなる）。

1面の肉だんごが自発的に弾を撃ってくる。

4面の流星が弾を自発的に撃ってくる。

5面のファイヤーガイストの残骸が画面の消え際に弾になる。

○6周目

敵が自発的に撃ってくる弾の数が最大となる。

○7周目

1面の前衛の編隊の動きが速くなる。

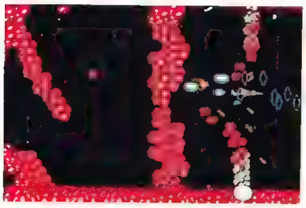
○10周目

1面の前衛の編隊の動きがさらに速くなる。

それ以降、敵のランクは上がらない。

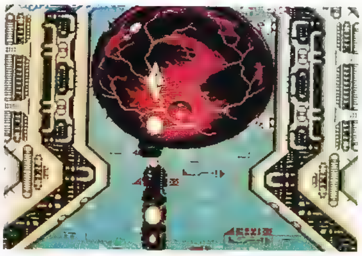
奇数周と偶数周の違い

1面の地形が違う（1面以外は違う所はない）。一番はっきりと違うのは肉だんご地帯の直前のデスハンドの手前の所で、偶数周目では地形の細胞が閉じて壁になってしまう。


偶数周目の難所の1つ。

ZAPについて

最終面のゼロスフォースを壊さないで、その周をクリアすると、次の周のある面にZAPされてしまう。


ミサイルを少し当てると、足を壊さずに通り抜けられる。

どの面にZAPするかはクリアした時のスコアの千の位を見れば分かる。

千の位の数字
1面…0、6
2面…1、7
3面…2、8
4面…3、9
5面…4
6面…5

その他のこと

○敵や敵弾を防ぐことのできる有効なフォースフィールドはその周にある3つのフォースフィールド(1、4、6面)のうち、最初に取ったものだけである。

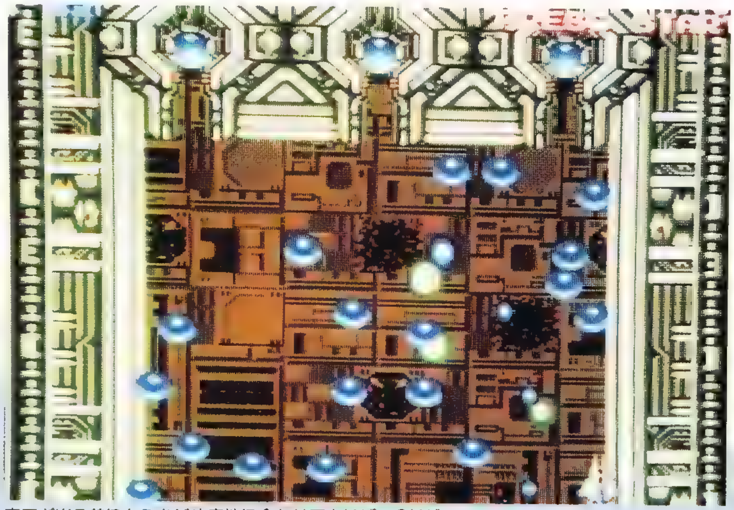
○パワーアップパーツを有効なフォースフィールドに当てながら取ると、フォースフィールドは減ってしまう。よって、フォースフィールドに当てないように自機のお尻のほうからパワーアップパーツを取るようになった。こうすれば、パーツを取ってもバリアは減らない。

○3～5週目はまだ敵の攻撃が中途半端なので、タイム落ち（処理速度が落ちること）が完全には起きない。よって敵の動きが少々速いので、パターンがくずれる可能性がある。

6周目以降は敵の弾数や撃ち返しの弾の数が最大となるので、タイム落ちが完全に起こり、パターンが崩れにくい。

うまいプレイヤーになると6周目以降のほうがパターンにハマりやすく、簡単であるという。

○電源を入れてから1プレイ目で1周目4面のボスに行くと、必ずボスが青玉を出してくるのだ。これはどうしようもない。


青玉が出る前にあらかじめ安地に合わせておけば、OKだ。

だれかが1－4のボスを越えない限り、次のプレイでも1－4のボスは青い玉を必ず出してくるのである。

そんなわけで、うまいプレイヤーは電源投入後の1プレイ目は避けたという。青玉が出ると1－4のボスで点カセができないからだ。

○元(ゲ)編集部員のすぱいきっど大和氏がサラマンダで995万7200点を出し、ベー○ガやゲーメスト本誌のハイスコア欄で全国トップを取ったという話は、ちょっと前のマニアにとってはあまりにも有名な話である。

本人は今でも「あの時は1周目の4面で青玉が出て点カセできなかった。それに何回か4面のボスの点カセハッチを壊してしまい、点カセできなかったんだ。1回でも4面ボスで点カセできていれば、1千万出せてたのに～。」と悔やんでいるそうだ。

ちなみに彼はその後、1千万点をマークしている。

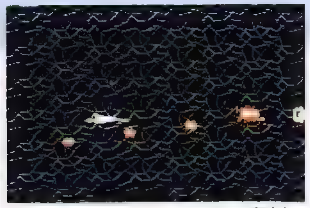
1面

4周目以降になると、最初の編隊の所でも撃ち返し弾が多くてパワーアップパーツが集めにくいのです。

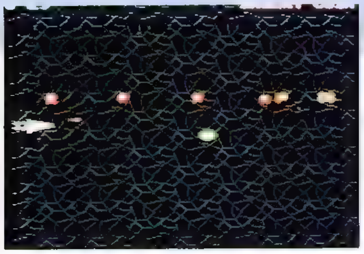
そこで、うまいやり方を紹介しましょう。このゲームの敵の弾は、横スクロールの時は下のほうに撃ちやすい。

これを利用して、下段の編隊は敵の下半分を狙って撃ち、撃ち返し弾を斜め左下に撃たせる。上段の編隊は敵の上半分を狙って撃ち、撃ち返し弾を真左に撃たせる。このようにすると、楽にパワーアップユニットを取れるようになるでしょう。

5周目以降になると、さらにここはきつくなるので、安全のために上段の敵だけ撃つようにしましょう。こうするとバリアが取れないことになります。上段→上段→下段→上段というように撃てばバリアも取ることができます。



下の編隊は下側を狙って撃ち、真左に撃ち返させる。



上の編隊は上側を狙って撃ち、真左に撃ち返させる。

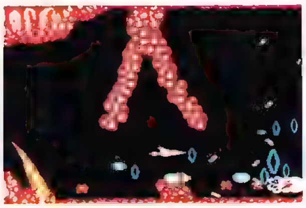
○肉だんご地帯

偶数周目の肉だんご地帯の手前のデスハンドの所は結構難しく、両方の手がうまく壊れてくれるとは限りません。

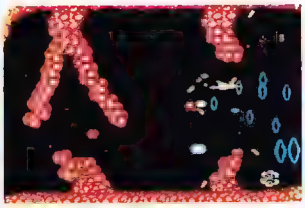
うまいタイミングでミサイルを撃ち、上の手は何とかして壊しましょう。

肉だんご地帯の所は、自機をレッドプレイヤーの2Pの文字よりも前、高さは一番上から2キャラ分下に位置づかせて、オプションを縮めてリップルのみ連射しているというのが最も安全でしょう。

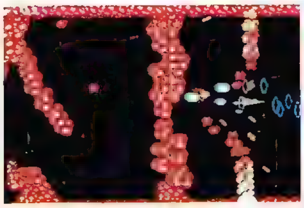
点かせもできますが、肉だんごの撃ち返しが怖いので、あまりお勧めできません。



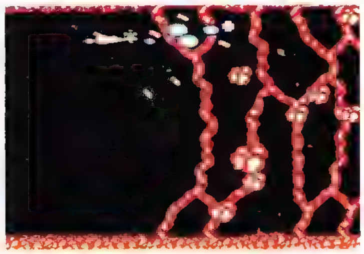
下のほうで針を撃つ。下に伸びてくる細胞に注意。



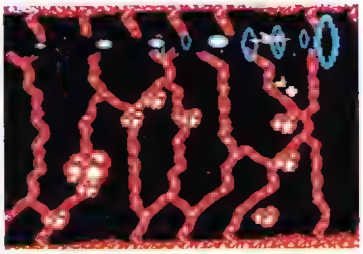
細胞が閉じてしまうので、かなり右にオプションを縦に張る。



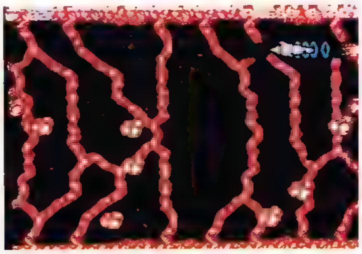
ミサイルがデスハンドの弱点に当たることを祈る。右へ弾よけ。



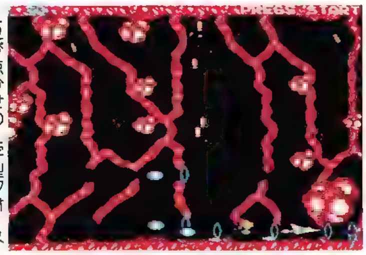
一番左にある肉だんごはオプションのミサイルで壊しておく。



リップルのみ撃ちながら、右へいく。



リップルのみをゆっくり撃つ。

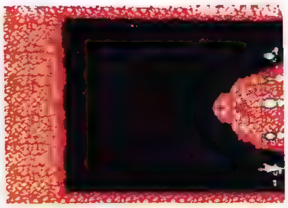


これが点かせのL字型フォーメーションだ。一番下より少し上。

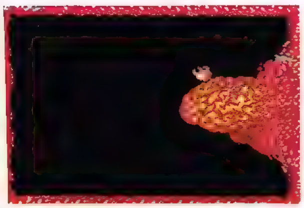
○ゴーレム

初めにゴーレム本体にミサイルをある程度当てておくとゴーレムの当たり判定がなくなるので、右端を通ることができます。

このようにすれば、うまく腕の弾を誘導できるので楽に倒せます。



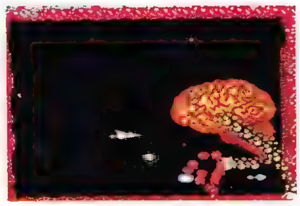
ミサイルを当てて、ゴーレムの当たり判定をなくす。



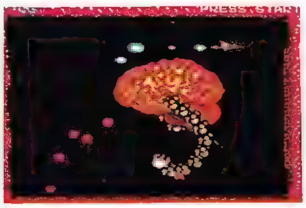
まず右上にいる。



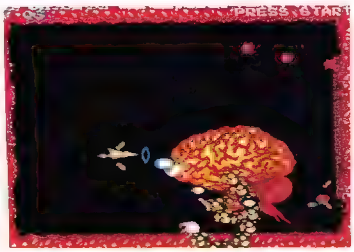
少しずつ下へいき、弾と腕を引きつけておく。



腕を誘導する。



動き出す直前にゴーレムの右上へいくと…。



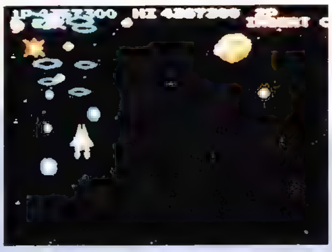
楽にゴーレムの後ろに回り込めるので簡単に倒せます。

2面

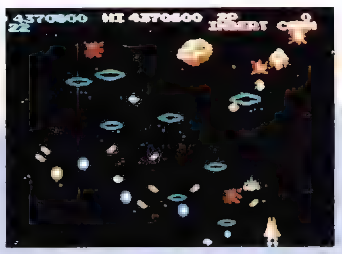
○レーザーの取り方

まず左側にオプションを持った編隊が出るので、こいつらをリップルのみで左上のほうで壊す。

そうしたら、レーザーを持った編隊の下へまわり込むようにしながら右へ移動し、リップルとミサイルを撃って、レーザーユニットを出させ、すかさずレーザーを取り、左へと逃げていけばよい。



撃つのはリップルのみ。



右下へ動きながら、ミサイルをレーザー編隊に当てる。

○岩石について

飛んでくる岩石はミサイルを何発か当てると当たり判定がなくなるので、あまり心配しなくていいです。当たり判定のなくなった岩にはレーザーが貫通するので分かります。



岩石の当たり判定をなくさせないとつらい。

○ファイヤーガイスト

5周目以降のファイヤーガイストは難しい。そこでどうするかというと、画面中央の一番上から自機2機分下の所から右斜め下に移動し、自機を一番右にいるようにして、



オプションを斜めに張るのだ。

レーザーとミサイルを撃って奴らの出現を待っています。

右から出てくるファイヤーガイストは撃ち返し弾を真下に撃ってくるので、ちょっと左によけるだけで弾よけはできます。



ミサイルに頑張ってもらおう。

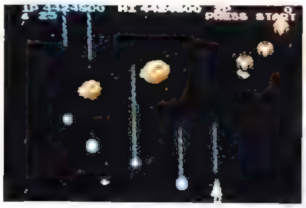
左から出てくるファイヤーガイストはミサイルがほとんどやっつけてくれます。

飛んでくる岩石もミサイルが当たり判定をなくしてくれるので、大丈夫です。

○最後の編隊

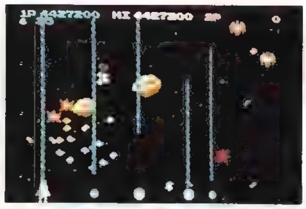
①初め、左右に3匹ずつザコが来るので、左からやっつける。それらを撃ち終わったらいったんレーザーを撃つのをやめ、次のザコたちが完全に現れてから、左に移動しながらレーザーを発射する。

あとはレーザーとミサイルは撃ちっぱなしにする。

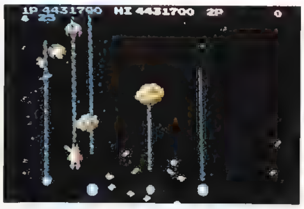


① 左→右と撃つ。

②右から来るザコたちはそのままの状態で撃ち、正面から敵が出たら、すぐに右へ移動する。



②−1

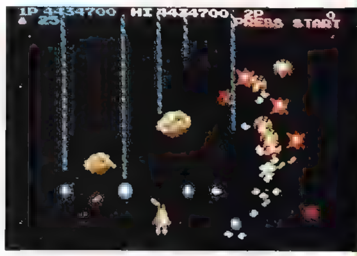


②−2 右へ弾よけする。

また右から敵が出てくるので、右へ行けるところまで行ったら、すぐ左へひき返す。この時も少しずつ左へ移動し、弾を十分に引きつける。

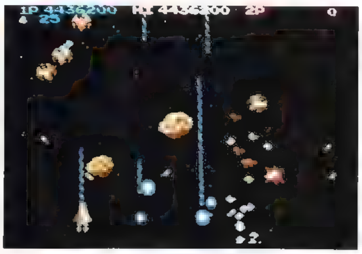


②−3

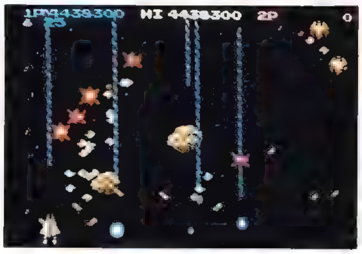


②−4 少しずつ左へいく。

③すると、左から2回ザコ編隊が来るので、左へ少しずつ進む。この時、初めて左端まで行くことになる。



③−1 弾を引きつけながら少しずつ左へ。



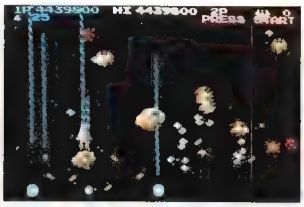
③−2 左端までくる。

④そこに、左からザコ編隊が来るので、右から来るザコの弾に当たらないように右やや上に移動する。

⑤すると、また左から編隊が来るので、そいつらを撃って左へ弾よけする。

あとは残った右の編隊をミサイルでやっつければいい。

6周目以降は④⑤の動作をしないで左端にいるだけでも大丈夫です。



④ 右上へいく。



⑤−1



⑤−2 少しずつ上へいこう。

テトラン

すごい弾数ですが、写真のようにやれば、OKです。



左下にいる。



テトランが出現したら、少しずつ右へ。このときにミサイルを撃つ。

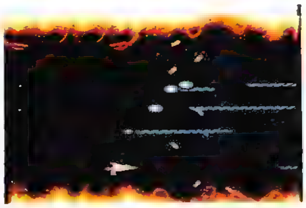

すると右上にいったときに弾が少ない。


オプションを張る。

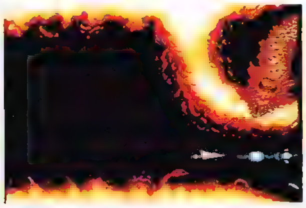

オプションのミサイルにまかせる。

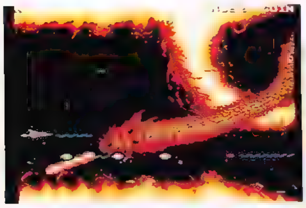
3面

3周目以降はプロミネンスの出現パターンは同じです。だいたいフォーメーションを組んで、レーザーとミサイルを撃ちっぱなしにしていれば大丈夫です。

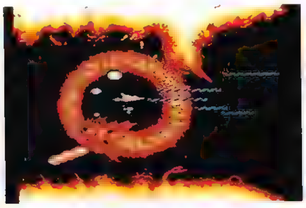

早めにジェネレーターを壊せば安全になる。

ドラゴンはミサイルをある程度当てて、体の当たり判定をなくしてしまえば楽勝。
ドラゴンが死亡した時に中心に集まってくる弾には当たり判定がないので大丈夫。ドラゴンの体に巻かれていればいいです。


まず右下にいる。


ドラゴンを誘導する。

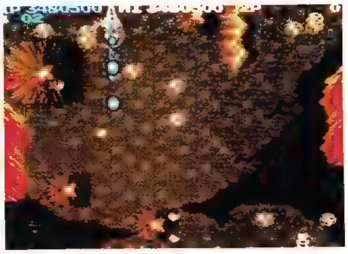

うまく巻かれる。


ミサイルのみ連射するとチラつかない。

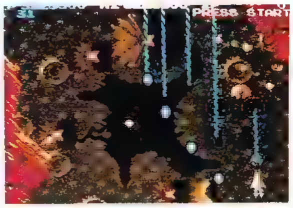

体の型がそのまま弾になるけど、大丈夫。

4面

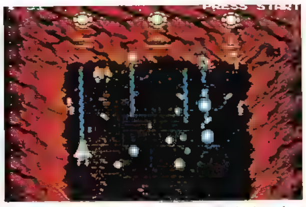
○**流星地帯**
流星に当たらない安全場所は1P側のスコアの0（ゼロ）とハイスコアのHの字のちょうど真ん中辺りにレーザーが通るように自機を置いた所です。
5周目以降になると、流星が自発的に弾を撃ってきますが、一番上にいれば安全です。

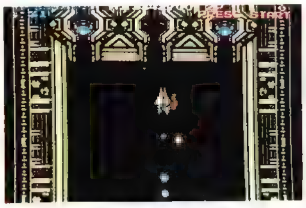

一番上にいれば安全。

○**かせぎハッチ**
4つの地上ハッチのうち、下の2つからは赤いザコが出るので、パワーアップユニットをたくさん取ることができます（上のハッチ2つは早めに壊すこと）。
アイテムを深追いすると死ぬ可能性大です。


上のハッチからは白い敵が出る。撃ち返し弾を撃つので注意。

○**ボス**
まん中の下のハッチ以外をすべて壊し、コアが開いたら1つまたは2つコアを壊す。
赤い敵を出してくるハッチの上の壊れているハッチに重なると、下から上がってくる赤い敵をかぶりついてしまう。
そのまま、ボスが自爆するまで止まっていれば、2千点ずつ入り続けて稼げるのです。
早めにまん中のハッチの上のほうを壊さないと、青玉が出てしまうので、点カセハッチ以外のハッチは早めに壊すこと。


地上のハッチをうまく早めに壊すこと。

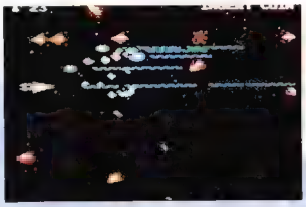

あら不思議！点かせ休憩タイム。

5面

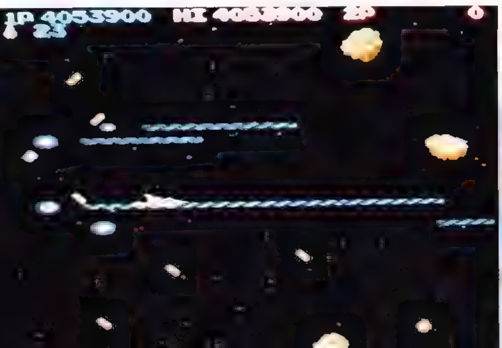
サラマンダの中でも最も難しいといわれている面です。
まず、最初のパワーアップパーツでスピードを2速にします。

○**ファイヤーガイスト**
最初に画面のまん中辺りでオプションを下から上に広げて、ファイヤーガイストの出現を待ちます。


ファイヤーガイスト。


左端のまん中辺りに弾のすきまがある。

出現の同時に奴らを撃ち、敵弾と撃ち返し弾を十分に引きつけつつ後ろに下がります。画面の左端のまん中辺りがファイヤーガイストの残骸に対して安全になっているので、その場所に移動します。
5周目以降になると、ファイヤーガイストの残骸が画面の消え際に弾になり、自機のほうに飛んでくるので気を抜かずに弾をよけましょう。


残骸の消えた所（左端）に注意。弾が右へ飛んでくるぞ。

○3周目以降の1回目の編隊

まず下のほうで待ち、下の編隊が出現したら、そいつら



下の編隊には十分に弾を出させて、それから倒すこと。



少しずつ上へいく。



岩はパターンが悪いと右端へ行く時が怖い。



何も撃たないで敵を回り込む。



敵を一掃して、弾よけ。

を撃ちながら上へ少しずつ移動する。上からも編隊が出現するので、そいつらも撃ち、そいつらの弾と撃ち返し弾の上へ行く。

その後は岩をよけながら画面の前のほうへ行き、下から出現する編隊の下を回り込むようにして画面の下を左へ抜けてから編隊を一掃し、上のほうに弾よけをする…という感じです。

3・4周目は岩のパターンが一定ではない（3・4パターンのうちの1つがランダムで出てくる）ので、最初の上へ行く時と前のほうに行く時が危ないかもしれません。

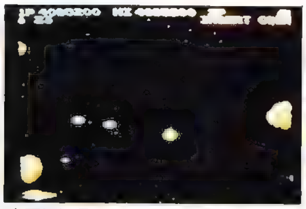
5周目以降は岩のパターンは2周目のものと同じなのでパターン化は十分にできるでしょう。

○2回目の編隊

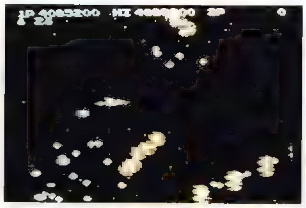
5周目から使えるパターンです。1回目の編隊に対しても一応使えますが、安全にいきたいのならば使わないほうがいいと思います。

まず、レーザーやミサイルを撃たずに左下で待ちます。

編隊が出てきたら何も撃たずに右上に動いて真ん中のほうへ移動し、上下から来る編隊の間を少しずつ右へと移動



左下にいる。



右上へいく。



少しずつ右へ移動する。



右端まで早めにいく。



編隊を回り込む。



敵を一掃して、弾よけ。

します。この時、敵は弾を撃ちすぎているので、キャラクターオーバーがかかり、岩石が出現できなくなっているので安全です。

下から来る編隊が出つくしたら、ザコたちの下を回り込んで左へ移動し、敵をレーザーで一掃します。そして、弾よけをすればOKです。

○3周目以降のザブIIよけ

2回目の編隊が終わったら岩石がいなくなるまで画面の後ろにいます。岩石がなくなったら画面の一番前まで行き、ちょっと間をおいてから後ろに下がります。すると、後ろに下がっている途中にザブIIが出現してくれるのです。

このようにやっても、後ろに下がるのが早すぎると1回目のザブIIが出現する前に一番後ろまで行ってしまって、ザブIIがよけられずに死亡する恐れがあります。



レバーを左上に入れている。

そこで、画面の一番上か一番下で画面にこすりつけるような感じで（レバーを斜めに入れる）後ろに下がるのです。このようにすれば、自機の移動スピードが少し落ちるので一番後ろに行ってしまうことはないでしょう。

ザブII編隊は計6回出現するので、左→右→左→右→左→右とザブIIをよけます。

もちろん、ザブIIを撃つと撃ち返し弾になるので、よける時は弾を撃たないようにします。点カセをしたい場合はザブIIをよけて、ザブIIの外に出てからザブIIを撃って弾よけをして、またザブIIをよける…というのを繰り返せばいいでしょう（危険!?）。



最後の6編隊目は右へ抜けてから撃とう。



真横にオプションを張り、左上にいる。

○ベルベルム編隊

ザブIIが終わったら、画面の一番上でオプションを横一直線にはって左上に自機を置いて、レーザーのみを撃っている。

ベルベルムが出始めて、撃ち返し弾が自機の近くまで飛んできたらミサイルを撃ち始める。すると、上の列の編隊



撃ち返し弾のすきまを下へいく。



少し下にいてから、弾のすきまを一番上にいく。



できるだけ左でねばる。左下からの弾に注意。



たえられなくなったら、少しずつ右へ。



あとは少しずつ右へいく。ミサイルは撃たないほうがいいかも。

の撃ち返し弾がとぎれてくれるので、下に行きやすくなります（これは5周目以降のお話）。

2列目の編隊が来るようになったら、下の列の編隊の弾に沿うように下におりて、2列目の撃ち返し弾を下に引きつけるようにする。3列目が始まったら、すぐに上へ戻ると少しの間は安全です。

一番上に戻った時は後ろから飛んでくる弾には十分に注意しましょう。

下に行ったことによって、オプションが下に伸びているので、4列目と5列目もレーザーでやっつけられるでしょう。5列目が撃てないようだったら、ミサイルを撃つのをやめて、前のほうに少しずつ進んでいけばいいでしょう。

6列目が撃てるのならば、動かずにそのまま止まっていてもいいです。撃てなかったら少しずつ前へ行きましょう。

あまり早く一番右へ行くと死亡するので、行かないようにね。

デス

3周目以降のデスは弾を途切れなく撃ってくるので、パターンがないと危険です。

○パターン①



あらかじめオプションを張っておく。

まず、画面のまん中辺りにいてオプションを真横に並べて待っています。

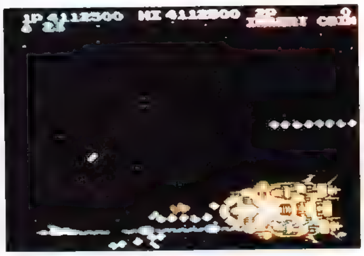
デスが出現したら少しずつ一番前へと進んで行きます。

デスが近付いてきたら、一番下から1キャラクター分くらい上まで下がり、デスの弾を引きつけながら一番後ろへ行きます。

そして、上へちょっと上がります。すると、デスは真左に弾を撃ち続けて動きが止まります。ここまでくる間にデスの頭の部分は壊れているハズです。



右端までいったら少しずつ下へ。一番下より1機分上で止まる。



弾を誘導しつつ、少しずつ左へ。左端までいく。



左端までいったら、少し上へ上がる。デスの動きが止まり、ハマる。

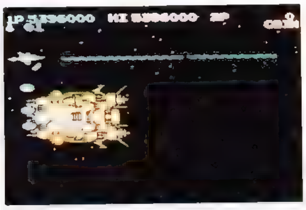
あとは、レバーを左に少し動かしてデスのコアの所にオプションを持ってくればいい。

○パターン②

一番左のデスの出る場所よりも少し上で待ち、デスが出てきたらデスの弾に当たらない位置で止まっています。

デスが下に弾を撃つようになったら、少しずつ上へ行き、そのまま一番上まで行きます。

すると、デスは真左に弾を撃ち続けて止まってしまうのです。あとはデスに撃ち込むだけ。

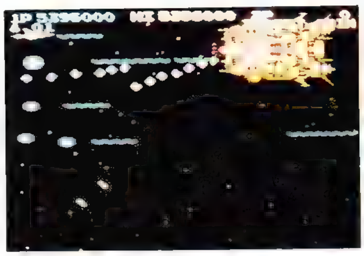


写真のようにオプションを張る。



デスの弾を誘導する。少し止まっている。

ちなみにデスが爆発したあとに画面上に残っている弾には当たり判定がありません。



デスが左下に弾を撃つようになったら、少しずつ上へ。



一番上までいくと、デスはハマる。

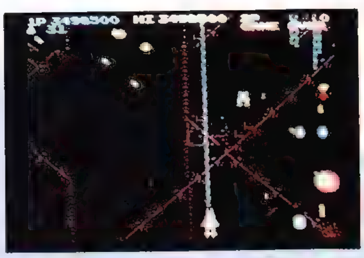


あとはそこで撃っていればいい。

6面

カラーボールは左下で小さな円を描くように動きながら撃っていれば、だいたい大丈夫です。

もっと安全にやりたいのならば、カラーボールが出てきたら自機を右端から少しずつ左へ移動させ、左端まで来て地上が赤っぽくなったら、もう一回右へ行き、また左へ行く…というようにやりましょう。



まず右端にいて、少しずつ左へ。

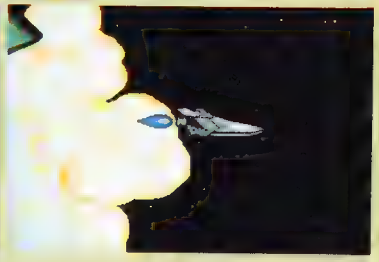


一番左までいったら…。

グラディウスシリーズ
～伝説との個人的関係～

石井ぜんじ

グラディウスとの出会い



グラディウスとの出会いは大学2年の春のことでした。もちろん私はグラディウスにはまり、ある意味では?このゲームが私の人生を左右したといっても過言ではないでしょう。

グラディウスといえば、何と言ってもあのカン高い金属的な音楽です。今はFM音源全盛の時代ですから、かえってあのインパクトのある音は出せないでしょう。

ゲーセンに響き渡るスペースコンバットのテーマ。また、忘れてはならないのが、電源をたちあげた時のカウントダウンのテーマです。原曲はバロック音楽の中にあるそうですが、あの荘厳なテーマは忘れられません。朝、ゲームセンターの開店と共にゲーセンのドアをくぐっていた私は、いつもグラディウスの前に座って聞いていたものです。

グラディウスのすべてにほれこんだ私でしたが、グラディウスの難度は想像を絶するものでした。モアイでさんざんはまり、最終的には1周クリアしたものの2周目の2面、ストーンヘンジがいつも私を苦しめました。誰もがはまる難関を突破できず、自己最高は3周目の1ステージです。



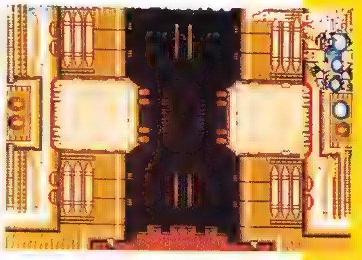
バブルシステムのみのロード中に流れる音楽が最高だ。

グラディウスに続き、それを越えるものとして出されたサラマンダを初めて見たのはゲーメストの裏表紙でした。当時まだ読者にすぎなかった私は、ゲーメスト創刊第2号の広告のサラマンダを見て期待がふくれあがりました。

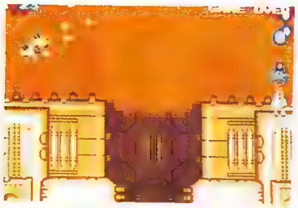


右へ切りかえす（背景が赤くなったら）。

ビックコアに対しては、一番上が安全場所なので、自機の下にオプションを伸ばしてオプションの弾でビックコアをやっつけましょう。

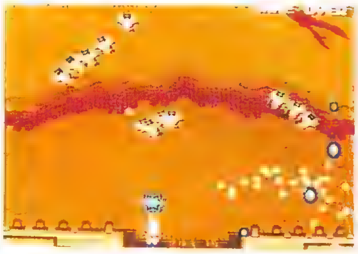


画面右端をこするようにして、一番上までいく。



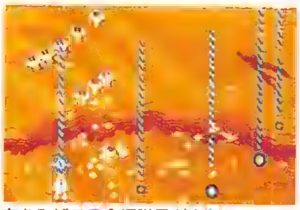
右上に自機を置く。

ビックコアのあとの編隊は何も撃たずに右上→右下→左と移動し、ザコを右のほうに誘導してから、レーザーとミサイルを撃って奴らを一掃し、左へ移動して弾よけをするようにしましょう、このやり方を2回繰り返します。

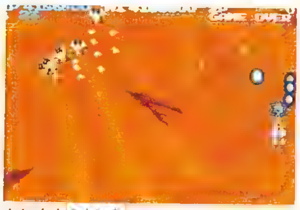


右上→右下→左下と移動してザコをためる。

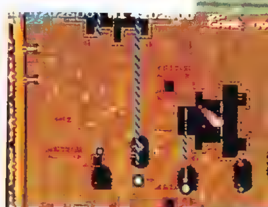
残りのザコは普通にやればOKです。



左からザコの3編隊目が出たら、レーザーを撃ち、左へ弾よけ。

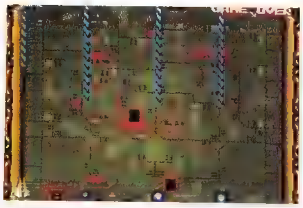


また右上へいく。

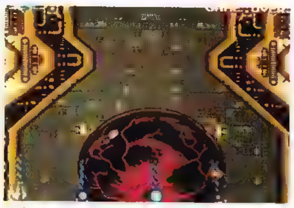


この場所は右端にくっついていれば安全です。

○ゼロスフォースはあらかじめ足にダメージを与えておけば、何もしなくても上に上がりきった時に死んでくれます。

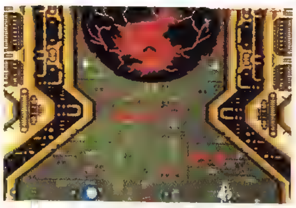


足の位置にオプションを張っておいて、レーザーを撃つ。



上がっていく時に足を撃つ。

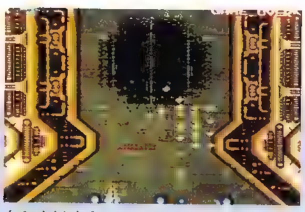
しかし、奴が死んだ瞬間に弾をボロボロと出してくるので、右のほうに弾を誘導しておいてから左へ逃げればいいでしょう。



上がりきると勝手に死んでしまう。

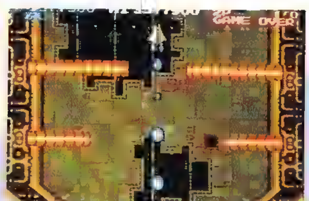


たくさんの弾が出る。右へ誘導しよう。

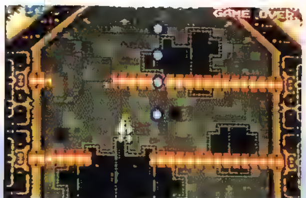


左へよけよう。

○最後の高速スクロール脱出は毎周パターンは同じなのでいつも同じようにやります。一応、2速用のパターンを示しておきます。



最初の2つは真ん中にいてよける。



次の2つはよく見て、左へよける。

グラディウスシリーズ

そして、はじめて画面を見たのが新宿のプレイシティキャロット。ロケテストで、プレイヤーがむらがる中、本当に炎が渦を巻いて動いているのを見て感動しました。超マニアである彼らも、5ステージのザブ、ベルベルムという圧倒的な攻撃力の前に次々と玉砕していったのを覚えています。

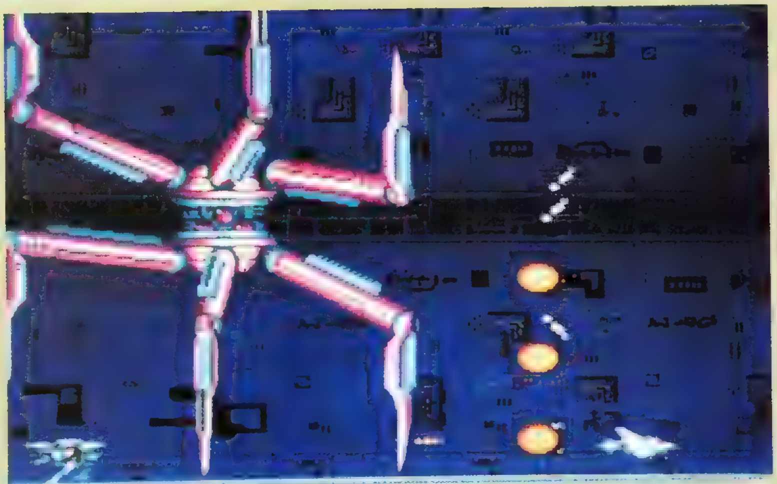
私はグラディウス同様、さんざんやりこみながらも3-5が抜けませんでした。誰もがはまる5面。1回だけ3-5をクリアして、3周目の6面までいきましたがそこで力尽きてしまいました。

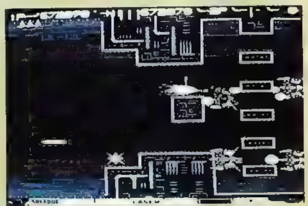
当時はプレイシティキャロット巣鴨店にサラマンダがうまいプレイヤーが集中していました。5周目にいけるプレイヤーがざっと10人はいたのではないでしょうか。残機が3機しかなく、パーフェクトプレイが要求されるサラマンダ。1000万をめざすマニアの挑戦は、とても熱い戦いでした。995万で終わったSPY大和君の話は、今でも語り草になっています。

そしてサラマンダから2年。衝撃のデビューを飾ったのがグラIIこと、グラディウスIIです。

グラディウスIIの開発が進行していることは、ゲーメストでも察知できませんでした。はじめて気づいたのが、AOUショーの前日です。ゲーメストがブースを出展するために、準備に新宿のNSビルの会場に行っていた時のことです。コナミブースの筐体に、〝グラディウスII〟と大きく文字が出ているではありませんか。

AOUショーに出展されたグラディウスIIはもちろん大人気。プレイヤーがむらがり、私は1～2回くらいしかプレイできませんでした。


グラIIといえばクラブ。こいつの歩き方は実にいい。ビデオで早回しして見ると、実になめらかに気色悪く動いてくれるというもんだ。


やっぱり最後は要塞でなきゃだめだ。

完成されたゲーム グラディウスII

グラIIは、当時としては画期的な、プレイヤーを4人から選択する方式。4つのタイプはそれぞれレーザーとリップルレーザー、ミサイルの種類が絶妙に組み合わされていて、それぞれ特徴があります。

また、グラディウスシリーズのグラディウス、サラマンダを思い起こさせる、テトラン、ゴーレム。また新しく進化した逆さ火山、モアイなど、グラIIは、グラディウスシリーズの好きなプレイヤーのために作られたゲームといえます。まさにプレイヤーのためのゲームだったのです。

マニアを苦しませたのは、新しい脅威、時間差撃ち返し弾でした。今や、出たなーツインビーにまで使われています。しかし当時は、撃ち返し弾といえば1発と相場は決まっていました。それなのに敵を1機殺すと次々とわいてくる弾は、マニアを驚かせました。

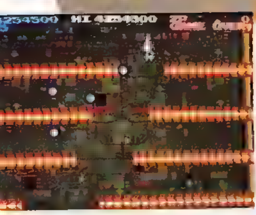
このように、グラディウスIIはそれまでのグラディウス、サラマンダをふまえて作られた、非常に完成度の高いゲームでした。第2回ゲーメスト大賞を受賞し、グラIIによってグラ伝説は確立したといってよいでしょう。

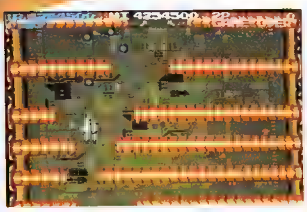
その後、シリーズとしてはグラディウスIII、パロディウスだ！が発売され、どちらもプレイヤーから支持されました。しかし、グラディウスIIIは難し過ぎるという問題点があり、パロディウスだ！はやはりパロディ版です。グラディウスIIを越えることはできなかったと思っています。

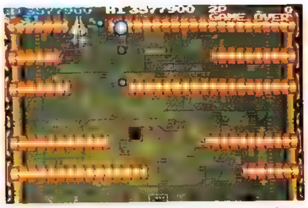
個人的に、本当に好きなグラディウスシリーズはグラディウス、サラマンダ、グラディウスIIの3作です。奥深いゲームの世界に入れこんで、いったいいくらつぎこんだことでしょうか。

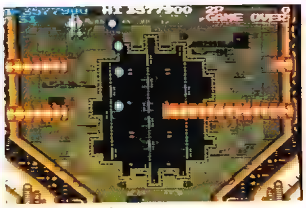
自分にとっては1作もきわめられず、挫折の思い出しかありません。しかし、今でもグラディウスシリーズが大好きなことに変わりはありません。

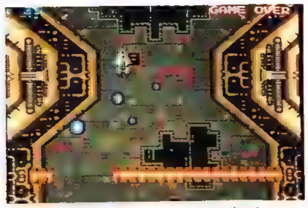
このシリーズを越えるシューティングはいったい出現し得るのでしょうか。

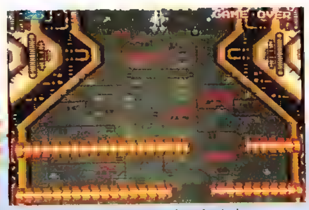

レバーを右上に入れっぱなしにする。


真ん中ぐらいまで、下がっていき…。


初めから閉まっている狭い所を過ぎたら…。


すぐに1Pの0（ゼロ）の真下に行く。


少し細くなっている所は真ん中で。


あとは一番上にいけば、大丈夫。

本当に1000万なんて出せるの？

このゲームは残機が増えないし、難度も高いので、一度死んだら、復活は難しいです（死ぬ場所にもよりますが）。

そういうわけで、ノーミスが要求されます。いくらパターンゲームだと言っても、ノーミスで行くのは、かなりプレッシャーがかかります。

でも、1000万点出している人が少なからずいるんですね。すごい人間もいるもんだなあ。精神力を鍛えれば、君も1000万出せるかもしれないぞ。



1000万点もやればできるハズ！



ゲーメストが選んだ
徹底解剖
SPECIAL9
SUPER REVIEW

長く続けるにはまとめ割りが一番！

バブルボブル

2Pで1000万点を狙い通気孔をどんどん落ちるのもいいが、やはり1Pでどこまでできるか挑戦しようよ一目指せ開店から閉店までプレイだ！

ずるずる

1コイン777面だって夢じゃない！

いきなりバブルボブルのコーナーは100面ドーンと載せちゃうぞ（102ページを見て）!!

特集のコーナーでは、攻略上欠くことのできないアイテムの紹介や、テクニックのあれこれ、そして100面までのクリアテクニックをビシッとまとめてみました。

ただクリアするだけというものではなく、私自身相当このゲームにはまっていたので、その中で得た長く続ける（私の記録では午前10時から始めて午後10時まで、途中昼食で1時間休みで11時間プレイ）ためのEXTEND優先プレイを中心に書いてみました。

1コイン777面も可能ってやつですね。



基本テクニックその1。デモでプレイの方法を教えてくれる。泡をはいて敵をくるむ。泡ボタンを押してみよう。

2Pでは合計1000万点を狙おう

これははっきりいって難しい。

私も過去に数回やっているが、とにかくホーリーウォーター稼ぎをするため通気孔を落ちるのである。落ちるためにどちらかのプレイヤーが殺さないように泡にくるみ続けるとか、ホーリーを取ったとき、半分ずつ取ってボーナスを10万点ずつにしたり…。

2人の息が合わないととても無理。ちなみに私はあああるじいぶう氏とやっていた（息が合っていたようだ）。

ふむ、スペースもきびしいのでさっそく本題に入ろう。



あわにくるんだらつのや背びれでわってしまおう。即、ジャンプしたりして、くるんだあわを踏んでもいいぞ。

攻略を左右するアイテム群

高得点を狙う上でアイテムは大事なのだが、それ以上に攻略を楽に進めるために条件を合わせて攻撃アイテムを出させるというのがこのゲームを面白くしている。

特に42面なんかは普通にやっていては残機が減るだけなので、攻撃アイテムを出させるようにする。



別表にもしたけど、まとめ割りはまとめるほど高得点になる。



まとめてわると、いろいろなフルーツがでる。得点になるぞ。



画面中にいる敵を全部倒すと（すかるもんすたは倒せないけど）その面をクリアできる。

たくさんあるアイテムも、ある程度攻略が進むと出てこないものもある。

とっても身近になるものもあれば永久に縁のないのもでてくるわけやね（私の場合、クレヨンに縁がない）。

テムを出すためには、出現条件が満たされないとダメ。

これはプレイする回数によって変化し、腕によっても変化する。

また同じ面でいろいろな条件が満たされたとき、何がでてもおかしくない事態になるが、その場合は優先順位の高いものが先に出てくる。

優先順位は表の順です。

とにかく種類が多いので、ちゃんと用途と効力を覚えておこう。思いっきり損をするときもあるぞ！

それではどーんとアイテム紹介だ。



シルバードアに入るとこんなところへ。全部集めると32個になる。取ったら外へ出るが、待ってると変なのが出る。

アイテム&効果表

名称	得点	出現法	効力
ランプ（パープル）	2000	パラソルを1、1、2、2個取る。	SPARK（聖なる炎）を生じ、敵を全滅する。
ランプ（レッド）	2000	2P側が5回コンティニューする。	3種のリングの効力をその面で出し、さらに3種のキャンディーの効力を得る。
ランプ（ブルー）	2000	1P側が5回コンティニューする。	3種のリングの効力をすべてその面で出すことが可。
クロスオブファイアー（赤）	3000	ウォーターバブルをわり敵を4、5、6、7匹殺す。	その面で16発分、貫通性のある炎を口からはけ、敵を殺せる。
クロスオブサンダー（黄）	3000	各面で7秒後に出るタイムフードを10、12、14、16個取る。	巨大な雷を発生させ敵を殺す。
クロスオブウォーター（水色）	3000	アイテムを10、12、14、16個取る。	その面を洪水にして敵を全滅させる。
ルビーリング（赤）	1000	ピンクのキャンディーを3つ取る。	ラウンドクリアになるまで1回泡はくごとに100点入る。
アメジストリング（紫色）	1000	オレンジのキャンディーを3つ取る。	ラウンドクリアになるまでジャンプするごとに500点入る。
クリスタルリング（水色）	1000	ブルーのキャンディーを3つ取る。	ラウンドクリアになるまで1bit歩くと10点入る。
チャックンハート	3000（得点は右にスクロール）	敵が変化したフルーツやダイヤモンドを一定数とる（35、35、40、40個）。	一定時間無敵になる。
ホーリーウォーター（パープル）	300	一定回下（通気孔など）より落下（19回以上）。	その面に音符を出し、ボーナスステージにする。
ホーリーウォーター（イエロー）	300	一定回下（通気孔など）より落下（18回以上）。	その面に虹を出し、ボーナスステージにする。
ホーリーウォーター（グリーン）	300	一定回下（通気孔など）より落下（17回）。	その面にクローバーをさかせ、ボーナスステージにする。
ホーリーウォーター（レッド）	300	一定回下（通気孔など）より落下（16回）。	その面に赤い花をさかせ、ボーナスステージにする。
ホーリーウォーター（オレンジ）	300	一定回下（通気孔など）より落下（15回）。	その面にオレンジの花をさかせ、ボーナスステージにする。
パラソル（パープル）	200	一定数の水のバブルを割る（35回）。	7面分ワープする。
パラソル（レッド）	200	一定数の水のバブルを割る（22回）。	5面分ワープする。
パラソル（オレンジ）	200	一定数の水のバブルを割る（15回）。	3面分ワープする。
ダイナマイト	200	一定数の火のバブルを割る（10、13、20、25回）。	大爆発で敵を全滅。
クロック	200	一定数の雷のバブルを割る（13回）。	一定時間数の動きを止める。
シューズ	100	一定距離を歩く（384bytes）。	移動スピードUP。
キャンディー（オレンジ）	100	一定回ジャンプをする（35回）。	バブルの連射機能をUP。
キャンディー（ブルー）	100	一定回バブルを割る（35回）。	バブルのスピードをUPする。
キャンディー（ピンク）	100	一定回バブルをはく（35回）。	バブルの飛距離をUPする。
コーラ	20	nameレジストで"I.F""MTJ""NSO""KIM""YSH"を入力。	花（オレンジ）をふらし敵を殺す。
扉（金）	3000	1面からスタートし、50面までノーミスで進む。	ふれると70面へワープ（ただしLEVELはMAXとなる→ゲームオーバー時にはもとへもどる。）
扉（金）	1000	1面からスタートし、20、30、40面までノーミスでくる。	隠れボーナスステージに突入する（3種あり）。20、30、40面で出る。
金のシャレコーベ	10	すかるを30回出す。	グレーのハレー彗星が横ぎったあと、Hurry UPになる。
クレヨン	100	トータルで777Roundをクリアしたとき。	ボーナスステージになり3種（グリーン・レッド・オレンジ）のホーリーウォーターが3面にわたって出現する。
水晶玉	5000	十字架のついたクラウンならどれでもよいから1個取る。	アイテムやタイムフードがスタート時に出現する（死ぬまで有効）。
ナイフ	20	nameレジストで"・・・"を入力。	ケーキ類のフードをふらせて敵を殺す。
チューハイ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると1面クリア時の残りの泡が「おこのみ焼」（1コ700点）になって落ちてくる。
ピンクフラミンゴ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると1面クリア時の残りの泡が「うんにょ」君（1コ700点）になって落ちてくる。
タコッパチ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると1面クリア時の残りの泡が「X（エックス）」（1コ700点）になって落ちてくる。
鈴	1000	Hurry UPに15回なる。	ゲームスタート時に「攻撃Item」が出るかどうかを鈴の音で知らせる。あれば鳴る。
魔法のつえ（水色）	500	ⒺXTENDのⒺを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がサイダーアイスになってふり、さらに1万点のビッグサイダーアイスを1つふらす。
魔法のつえ（茶）	500	EⓍTENDのⓍを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がチョコアイスになってふり、さらに1万点のビッグチョコアイスを1つふらす。
魔法のつえ（オレンジ）	500	EXⓉENDのⓉを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がオレンジになってふり、さらに2万点のビッグオレンジを1つふらす。
魔法のつえ（赤）	500	EXTⒺNDのⒺを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がすいかになってふり、さらに2万点の大すいかを1つふらす。
魔法のつえ（クリーム色）	500	EXTEⓃDのⓃを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がエクレアになってふり、さらに3万点のビッグエクレアを1つふらす。
魔法のつえ（白）	500	EXTENⒹのⒹを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡がショートケーキになってふり、さらに3万点のビッグショートケーキを1つふらす。
トレジャーボックス（青紫）	1000	クロスオブサンダーを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡が青紫のダイヤとなってふり、さらに4万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（水色）	1000	クロスオブウォーターを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡が水色のダイヤとなってふり、さらに5万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（レッド）	1000	ランプ（パープル）を3つ取る。	クリアしたときに残りの泡が赤いダイヤとなってふり、6万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（イエロー）	1000	ブックオブデスを3つ取る。	クリアしたときに残りの泡が黄色のダイヤとなってふり、さらに7万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（パープル）	1000	Round 100面をクリアしたとき。	クリアしたときに残りの泡が赤紫のダイヤとなってふり、さらに8万点のビッグダイヤを1つふらす。
フォーク	20	nameレジストで"SEX"を入力。	野菜をたくさんふらせ当った敵を殺す。
魔法のネックレス（シルバー）	5000	Totalクリアラウンド数が15、20、25、30の時。	エナジーボール（フロアでバウンドする光る玉）を出現させ敵を殺す。
炎のネックレス（レッド）	4000	Totalゲーム数が20回のとき。	EXTENDバブルが続けて10個出る。
スターティアラ	3000	サンダーバブルを割って雷で10、12、14、16匹敵を殺す。	星をふらして敵を殺す。
ブックオブデス	3000	ファイアーバブルを割って火で10、12、14、16匹敵を殺す。	地震を起こし敵を全滅させる。
ランプ（イエロー）	2000	クロックを2個取る。	キャンデー3種を取った効力を得る。

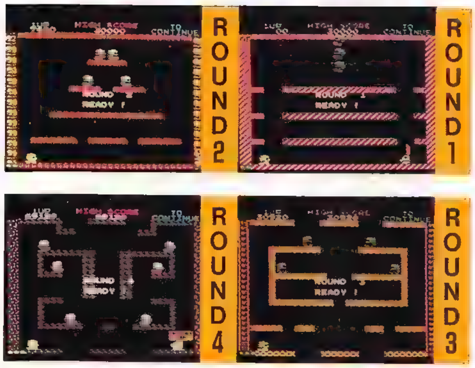
番外編

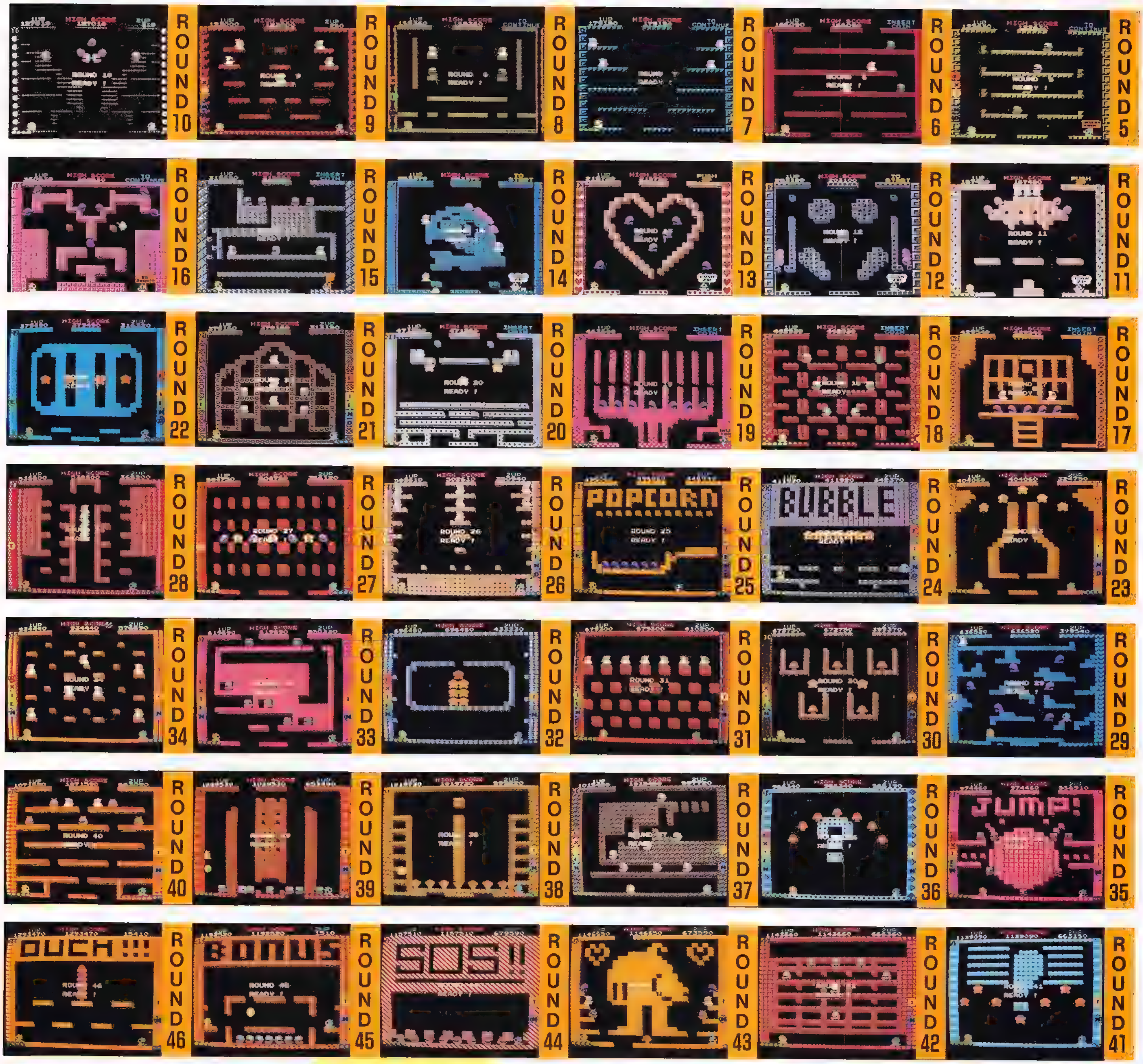
ドラッグオブサンダー	0	100面で女の子が落とす。	口から雷入りの泡をはく。
スペシャルバブル	50000または100000	1/4096の確率で泡にまじって出現。	クロスオブファイアーの効力が6面続く。

コマンドを3つも入れるとなると、3回もタイトル画面を待つ。



デモでプレイ方法がわかるなんてとても親切。こうでなくちゃね。





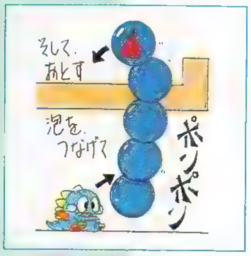
バブル ボブル


ROUND 52
ROUND 51
ROUND 50
ROUND 49
ROUND 48
ROUND 47
ROUND 58
ROUND 57
ROUND 56
ROUND 55
ROUND 54
ROUND 53
ROUND 64
ROUND 63
ROUND 62
ROUND 61
ROUND 60
ROUND 59
ROUND 70
RUN AWAY!!
ROUND 69
ROUND 68
ROUND 67
ROUND 66
ROUND 65
ROUND 76
DRUNK!
ROUND 75
ROUND 74
ROUND 73
HI-TECH!
ROUND 72
ROUND 71
ROUND 82
ROUND 81
ROUND 80
ROUND 79
ROUND 78
ROUND 77
ROUND 88
ROUND 87
DEADHEAT
ROUND 86
KIMI
ROUND 85
ROUND 84
ROUND 83
ROUND 94
ROUND 93
ROUND 92
SUPER GAMER!!
ROUND 91
ROUND 90
ROUND 89
ROUND 100
ROUND 99
WELCOME
ROUND 98
ROUND 97
ROUND 96
ROUND 95

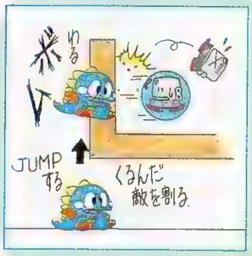
テクニックあれこれ

アイテムを覚えたら次はいろいろなテクニックを覚えて、効率と攻略を簡素化する。
　また、高等テクニックを駆使し、安全なところから敵を倒せるようにしよう。

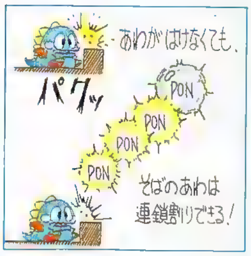
●リモコン割り
　攻撃バブルに自分の泡を連ねることによってとどかないところに攻撃を加えることのできるテクニック。



●根暗うち
　はまっている敵をやっつけたり、泡にくるめないときなどに使うテクニック。これは慣れを必要とする。

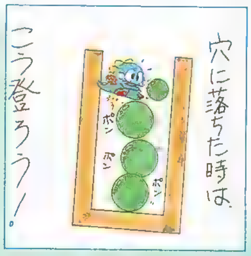


●かぶりつき

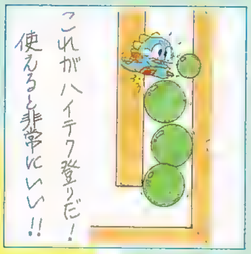


くるむ時間もないきびしいところで、敵にめり込みながら食らいつきやっつける技。一歩まちがえれば死がまってる。

●泡乗りジャンプ
　気流で上昇していく泡に乗ることで上に登ることができ、攻略に幅がでてくる。



●ハイテク登り
　泡をはき、壁でとまる泡を利用し、連射することで速く上にいくことができるテクニック。上にいける台が全然ないところですごく役立つ。



　特に名前のついているのはこんなところ。これらを応用、組み合わせてゲームを展開していく。緊急時にハイテク登り、かぶりつきができるようになればもう大丈夫かも。

コマンドの謎にせまる

3つのコマンド
デモでタイトルのときに1つずつ入力することで、ゲームに生かすことができる。

Ⓑ バブルボタン
Ⓙ ジャンプボタン
Ⓢ スタートボタン
Ⓡ レバー右
Ⓛ レバー左

1 ORIGINAL GAME

タイトルデモ中に
← ⒷⒿⒷⒿⒷⒿⓇⓈ

◆20面、30面、40面、50面にノーミスでいかないと出ないシルバードアとゴールドドアを無条件に出すことができる。右下に青字で出ればOK。



左下をご覧あれ。出てるよん。

2 POWER UP



左下にほら、出てる出てる。

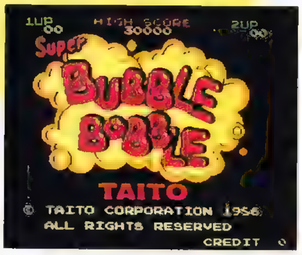
タイトルデモ中に
← ⓁⒿⓁⓈⓁⒷⓁⓈ

◆最初から連射、連射くつを持つことができる。左下に赤字で出ればOK。

3 SUPER BUBBLE BOBBLE

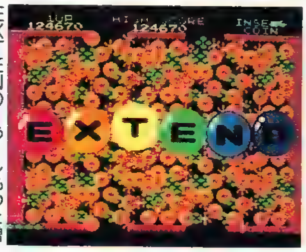
タイトルデモ中に
← ⓈⒿⒷⓁⓇⒿⓈⓇ

◆100面のマップは同じだが、配置されてる敵が変わり、2Pでクリアの場合に真のエンディングが見れる。タイトルの左上に「SUPER」とつき、コインを投入するとノーマルバブルボブルと、スーパーバブルボブルを選択する画面がでる。スーパーバブルボブルは、前半にドランクだのヒデゴンスが出るのでちとつらいぞ。その分後半で楽になるけど。

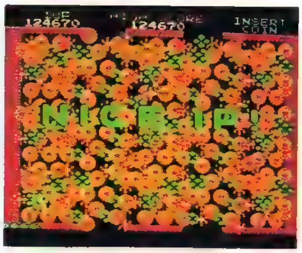


ふむ、これで真のエンディングもOK。

　そのほかの謎としては、1Pでプレイしていると100面クリアしてもエンディングとはならず、ZAPされて50面から90面の間にとばされ、また100面までやることになる。これを繰り返すことでカンストを狙う。
　2Pでも、ノーマルをプレイしていて100面クリアしても偽りのエンディングになり、結局はスーパーをやらなければならない。
　スーパーをプレイして100面クリアすれば真のエンディングを見ることができる。ぜひやってみてください。



EXTEND!うーしもっと増やそう。



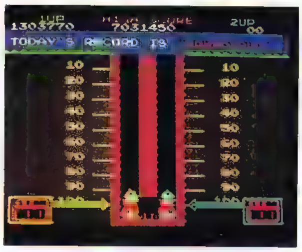
NICE、1UP!これをいっぱいやれば終わらなーい。



ZAP!!さあ稼ぐかのお!

一気に100面攻略!

　スペース的にきびしいのでかなり簡単に書いた。
　内容としては、まとめ割りを中心にしてEXTENDバブルを出すことで1UPをいっぱいにし(私の最高は残機27)長く続けられるようにしています。
　特に位置が重要なものについては図をつけました。
　図もない写真もないものは、前のページにある100面どーんと載っている写真を見ながら読んでください。
　では始めましょうか。



100面までいって死ぬとこの絵のように底までいく。

まとめ割り点数表

モンスターの数	得　点
2　匹	2000点
3　匹	4000点
4　匹	8000点
5　匹	16000点
6　匹	32000点
7　匹	64000点

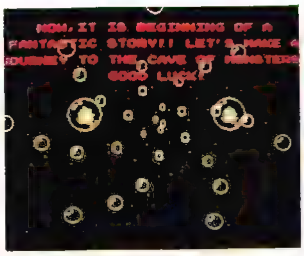
バブル ボブル

オープニング集

コイン投入後の画面から1面がスタートするまでのいろいろな絵を集めてみました。さて本番だ。いくぞお！



どっちをセレクトする?



ノーマルだと泡がこう。



スーパーだと泡がこんなふうになる。

ROUND 1

3匹を泡に入れたら泡も得点になるのでいっぱいはく。そしてアイテムを待ち、攻撃アイテムがでなければ取ってまとめ割りでクリア。

ROUND 2

スタートしたら2段面の真ん中へ行き、左右から降りてくるやつを逃さず泡に入れる。アイテムを取ったら点数を合わせて得点稼ぎだ。

ROUND 3

4匹とも真ん中を降りてくるので「E」の底辺に乗り全部を泡に入れる。

ここは通気孔があるのでさっそく落下し、ホーリー稼ぎ。

ROUND 4

スタートしたらすぐ目の上の段に入り、中央に寄ってくる全部を泡に入れる。そしたら通気孔から落下だ。条件があえばホーリーがでるぞ。

ROUND 5

まとめ割りをするために、一番下の段から1匹ずつ泡に入れながら上へ登っていく。

残機稼ぎならまとめ割り、ホーリー稼ぎなら落下だ。

ROUND 6

下にいるまいたとぜんをまずまとめ割りし、アイテムを待つ。アイテムを取ったらウオーターバブルで残りの2匹を倒す。うまくできるかな。

ROUND 7

スタートしたらホーリー稼ぎのために1回落下。そのあと泡にまとめる。残機稼ぎなら4匹まとめ割り、ホーリー稼ぎなら1匹残して落下だ。

ROUND 8

2段登って左側の2匹をくるんだら1回下に降り、左に来る残り2匹をくるみ、左端に集まったところを、点数を合わせてまとめ割りだ。

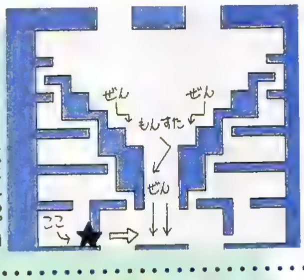
ROUND 9

すぐ2段上の段に右向きで左端にいき、上からの3匹をくるみ、1段降りて右から降りてくる2匹をくるむ。下に全部集まったらまとめ割りだ。

ROUND 10

ちょっとときついが4匹のまとめ割りをする。

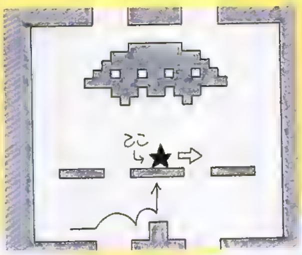
スタートしたら右へ移動し降りてくるぜん2匹を待つ。



狙えば16000点とれる。コツは、最初の2匹をくるむ。

ギリギリまで引きつけてからくるみ、すぐあとに降りてくるもんすた2匹もくるむ。そしたら1段登り、尻でまとめ割りだ。あとは安全に最下段のところでくるんで割る。

ROUND 11



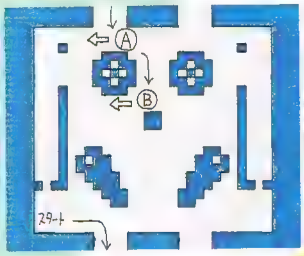
遠投を持っていたら楽に1600点がとれる。しかし、泡から出てくるのがすごく早いので、すぐJUMPして割ろう。

スタートしたらすぐ凸の上へ渡りその上へ。中央より少し右向きに泡をはいているともんすた4匹をくるめる。

まとめ割り、あとは安全に。

ROUND 12

スタートしたら目前の通気孔を落下し図中Ⓐへ。左を向き、通気孔からくる2匹をくるんだら図中Ⓑへ。左を向き左のたて穴に5匹集まったらウオーターバブルがたて穴にくるまで待つ。そのほうがすぐたて穴から出れる。有効に泡を使う。



左上へ飛んでいく3匹をくるんだら左端に集まるまで、ホーリー稼ぎをしよう。集まったらまとめ割りをする。

あとはすかるが出るまで通気孔を落下していよう。

ROUND 13

外にいる2匹のもんすたは、くるんで♡の中へ入れてしまおう。あとはウオーターバブルを上で割って流して宝石にして点数稼ぎをしよう。

ROUND 14

スタートしたらすぐ右にある小さな段に乗り右を向き下から抜けてくるもんすたをくるむ。すぐ左を向き、上から降りてくるまいたともんすた計4匹をまとめ割りする。

残りのまいたともんすたは攻撃アイテム待ちしてもいいし、1匹ずつ安全に泡にくるんでやっつけてもよし。

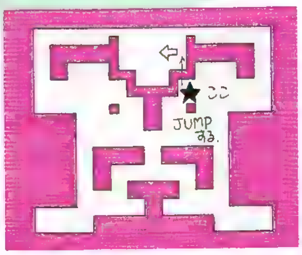
ROUND 15

中段にいる3匹は、1段真上にあがり、そこから根暗うちをし、その上に移動させる。

そしたら右上へいき、上のウオーターバブルを連鎖割りで割り水を流す。もしつえが出てたら急いで登れば取れる。

ROUND 16

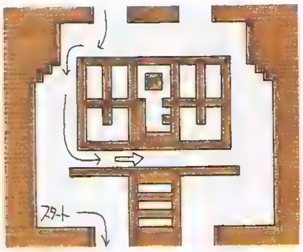
両端にいる計4匹を1匹ずつくるみ、中央上の空間に入れ、根暗うちでまとめ割りをする。連射しながらだと割れやすいので気をつけること。



どうも私のプレイだとカサがでやすい。当然とらない。上に集まったら泡に入れるがうまくいかないのだ。

ROUND 17

いきなり通気孔を降り、5匹いるもんすたの段に左から入り、泡をはきながら右へ突進しやっつける。まいたはサンダーバブルでやっつけろ。



スタートしたらすぐ通気孔から落ちて、もんすたのいる段にいき、右へ泡をはきながら突っ込む。2匹、3匹とまとめ割りができるはず。あとは1匹ずつだ。

ROUND 18

スタートしたら動かず、降りてくるぜん2匹を倒し、右へ少し移動し、降りてくる1匹をかぶりつく。残り2匹は上へ誘導し、くるんで倒そう。

ROUND 19

動かずその場にいると、通気孔から3匹くる。まずこいつらをくるんでやっつける。

そのあとは通気孔から登ってくるサンダーバブルを左を向きながら連鎖割りなどでサンダーを右へ飛ばし、1匹ずつでも確実に倒す。腕に自信のある人は、ホーリーが出たら取りに行ってみてくれ。

ROUND 20

スタートしたらすぐ中央のぷるぷるにかぶりつき、残りの2匹のぷるぷるが右から左へくるところをまとめてくるみ割る。

少しするとシルバードアがでるので、中央よりやや右で左向きで泡をはき、それに乗ってシルバードアに体当たりしよう。遠投時は少し大変。

ROUND 21

シルバードアに入ったらこれない面。少しやっかい。

一番上に登るとみんなくるので、1匹ずつおびき出して下へ誘導し、やっつけよう。

ROUND 22

アイテムがでるまで通気孔を落下する。攻撃アイテムだったら取って速攻だ。

普通だとサンダーバブルを割ってやっつける。

ROUND 23
スタートしたら中央のフラスコ内へジャンプで入り、下に降り、両側からくるぶるぶるをくるむ。フラスコ内に集まるのでまとめ割りだ。

ROUND 24
スタートしたらすぐ上に登り、左側の3匹をくるみ、動きだし、右へ飛んでいくところを残さずくるむ。あとは下に集まるのでまとめ割りだ。

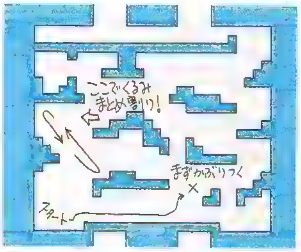
ROUND 25
もんすたがフライパンの上に降りてくるとき、一番左のやつをまず根暗うちでくるみ、急いであと3匹を同じやり方でくるむ。そしたら背中で4匹をまとめ割り。あとはファイヤーバブルでやっつける。

ROUND 26
1段登ったところですべてやっつけられる。すぐ右の小さなブロックを通過してきたらくるみ割りの連続をしていればいい。

ROUND 27
スタートしたすぐ左に泡をはき、泡に乗って2段上へいき、もんすた2匹とぶるぶる1匹をくるむ。そしたら下に降り、通気孔を抜け上にでる。
残りのぶるぶる2匹、もんすた2匹も軌道を読んで安全位置からくるみ、アイテムを確認後、まとめ割りだ。
あいてる時間は通気孔落ち。

ROUND 28
真ん中を降りてくるまいたの団体さんをもらさずくるみ、アイテムを確認したら、まとめ割りだ。あとは急いで得点物を集めよう。

ROUND 29
スタートしたらすぐ一番右下にいるもんすたにかぶりつく。このあとは、EXTENDを取っていき、なるべくここで1UPする。出ないとき、さらに出させるために図中Ⓐで左向きでくるみ、左斜め上へジャンプしてまとめ割りをする。上にいるまいたは、図中Ⓑでファイヤーでやっつける。



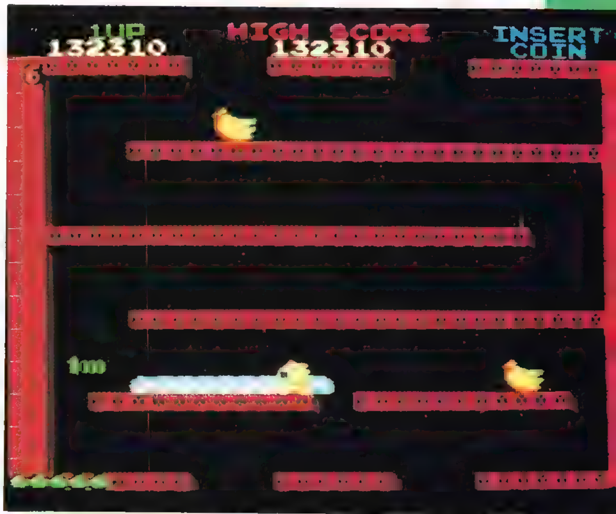
ここでEXTEXDできればすごくいい。次の面でのEXTEXDは損だし。

ROUND 30
スタートしたら1回落ち上に出て、左に回ってぶるぶる1匹をくるむ。もう1回落ちて上に出て、くるんだやつを割ったら、うまく凹の上をジャンプしていき、一番に出るシルバードアに入ろう。

ROUND 31
スタートしたら中央を登り、真ん中近辺で左右に泡をはいてまいたをくるもう。くるめなかったら下に降りず登ってきたところをくるもう。

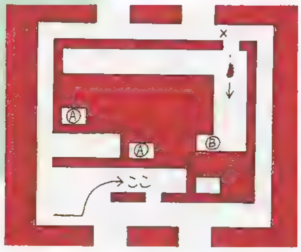
ROUND 32
アイテムを無視していく場合は、スタートしたら左を登って上の穴のところへいき、ぶるぶるが両側に動いたら中に入り、くるんでまとめ割り。

アイテムを確認してから割る場合は、スタート後、その場でジャンプして泡を右にはき、その泡に乗って中に入る。高いとこにはくと乗れない。



ウォーターバブルで流されてる図だよん。

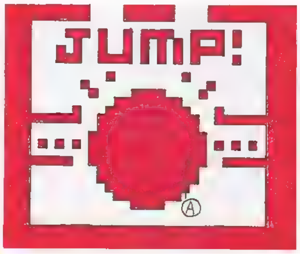
ROUND 33
スタートしたら、右斜め上の段に乗って左からくるぜんをやりすごす。
通気孔を抜けてくるぜんは泡でくるんで倒し、図中Ⓐのぜんは根暗うちで倒し、図中Ⓑのぜんは、上で右向きでファイヤーバブルを割り、倒す。
ここもよくEXTENDバブルが出るので1UPしよう。



問題は、上からくる3匹と、根暗撃しなきゃいけない2匹。タコミスするかも。

ROUND 34
スタートしたら、すぐ上のまいたにかぶりつく。左横をまいたが降りてくるのでこれもかぶりつく。あとは、下にたまるサンダーでやっつける。

ROUND 35
まさにジャンプができないとどうしようもない面。
図中Ⓐの位置で内側を向いてジャンプしながら泡をはく。うまくはけたらその泡に乗って上へいく。たまにぜんがきてやられてしまう。



かぶりつきがまずできないといけない。そのあと、ハイテク登りの応用で上にいく。このとき、右に注意。

登ってしまえば図中Ⓑのところでぜんをくるみ、やっつける。泡が得点になるぞ。

ROUND 36
スタートしたらすぐ右端へいき、降りて左側へいったらねぼうをくるみにいく。くるんだら、泡に乗って?の上にいき、まとめ割りだ。

ROUND 37
左上からぜんが4匹くるので、くるみまとめ割りする。
中にいる左から2匹目までは根暗うちでやっつけ、残り1匹は、ファイヤーで倒す。

ROUND 38
スタート後、5段登って左を向き泡を出す。ファイヤーバブルが出たら、いっぱい泡をはき、連鎖割りし、下のねぼうたちをやっつける。

ROUND 39
スタートしたら、まず降りてくるぜんをやっつけ、上へ泡ジャンプで登る。
通気孔からのぜんに気をつけ中央上へいき、両側の落下してる2匹ずつをくるんでやっつける。
右下の1匹は、右上にたまっているファイヤーを落としてやっつける。

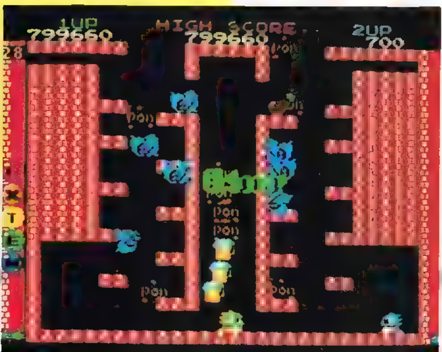
ROUND 40
スタートしたら1段登り、右上から降りてくる4匹をくるみ右斜め上へジャンプしてまとめ割りし、あとは逃げまわってシルバードアを待とう。

ROUND 41
かぶりつきONLYの面。
スタートしたら真ん中の1匹をかぶりつき、右に歩いて下に降りてくるぶるぶるをジャンプしないでかぶりつく。

ROUND 42
前半で一番やっかいな面。
前もって攻撃アイテムがでるようにしておくのがいい。
スタートしたらまず中央下のひでごんすをかぶりつく。
そしたら右から2段登ってアイテムを待つ。
攻撃アイテムだったら取って一掃する。でないときは、上にひでごんすがいないのを確認して上に登り、ジャンプして、ひでごんすもジャンプさせて攻撃させないようにして、くるんで倒そう。私はよくここでダイナマイトが出たぞ。

ROUND 43
スタートしたら1段登り、降りてくる2匹をくるみ割り。
そのあとは、下からくるサンダーバブルを割って右側のやつらをやっつける。

ROUND 44
スタートしたら整列して降りてくるうちの左側2匹をかぶりつき、着地後2匹かぶりつく。残りは1段登ったところで待ち、ジャンプしてきたらくるんで上からでてくるところをかぶりつく。

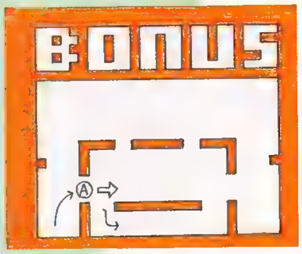


固定画面の面白さって解る?

バブル ボブル

ROUND 45

スタートしたら図中Ⓐのところへ。ここで1、2匹くるんだら右下に降り、残りを泡にくるむ。このアイテムは一瞬しかでないので無視し、まとめ割りを実行する。泡がビールに変わるぞ。



すぐに図中Ⓐのところへ行って落ちてくるぜんちゃん1匹をとりあえず泡にくるむ。その後は、下に降り、全部くるむぞ。

ROUND 46

ばねぼうが団体さんで連なってくるので連射をいかして左を回って下に降りてきたところを全部くるみで突っ込んでまとめ割りをしよう。

ROUND 47

左から降りてくる3匹を下で待ち、やっつけ、通気孔を抜け上に出て、中央の凹部に右側の3匹を誘い、流れてくるファイヤーを落とそう。

ROUND 48

スタート後、やつらが着地するころにはすべて倒せる。ジャンプしてとどく高さにきたら左から順にかぶりつき、動き出す前に完了。

ROUND 49

スタートしたその場でジャンプし1匹かぶりつく。左側の中にいる2匹が外へ出たら通気孔を抜け上に出て左側の触角に乗り3匹きたらくるむ。泡は自然に割れる。残り2匹は中へ入っていき、上の1匹はかぶりつき、下の1匹はさらに降りていってくるんで割ろう。

ROUND 50

スタートしたら2段登り左を向き降りてくるどらんくのうち1匹残してくるみ、上へ登ってまとめ割りする。得点物を取ったらゴールドドアへ。

ROUND 51

スタートしたら右下へいき上から降りてくる4匹を待ちまとめ割りする。さらに待っていると残りの3匹もくるのでこれもまとめ割りだ。

ROUND 52

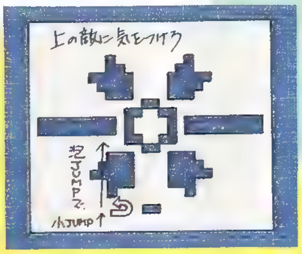
スタートしたら真上のどらんくにかぶりつき、右へいきくるんで泡から出て落ちてくるところを下でかぶりつく。残りも1回くるんで落ちてきたところをかぶりつこう。とにかくくるめば大丈夫。

ROUND 53

スタート地点で待ってると、7匹のうち5匹ほどは上から降りてくるのでその場でかぶりつこう。残りは上に出てかぶりつく。

ROUND 54

降りてくるどらんくにまずかぶりつき、着地と同時にもう1匹かぶりつく。そしたら真ん中の台に1回乗りビンをよけたら右の2匹を倒す。そのあとは、左側残り全部を速攻で泡にくるんでいく。ビンを投げてくるのを注意していればいいだけ。ちょっと反射神経がいるぞ!

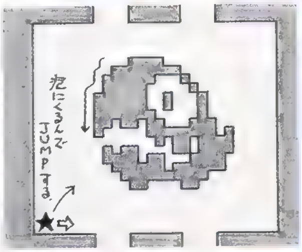


まずはすぐそばの2匹のどらんくをやっつけ、ビンをやりすごして、右側の2匹のどらんくをやっつけ、上へ登っていく。

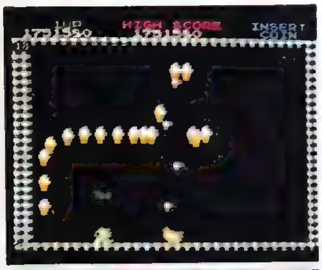
ROUND 55

まいたとぜんの面だがこいつら異常に速いので難しい。無理に追っかけず上の段から落ちてくるところをかぶりつく。後ろに気をつけろ。

ROUND 56



すぐずかるもんすだが出てくる面。最初に上からくる4匹をまとめ割りできれば、かなり有利になる。その場にいれば残り全部やっつけられるが、怖い。



点数を合わせてやっつける。

真上からひでごんす、まいた、ばねぼう、ぜんの計4匹が落ちてくる。この4匹をまとめ割りするが、高速でくるもんすたに気をつける。

4匹を倒して、スタート地点にいればもんすたすべてかぶりつける。残るはぷるぷる。下の中央の台に乗れれば楽だが、上で待つほうが安全だ。

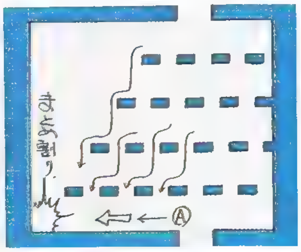
ROUND 57

左に向かって降りてくるドランクを後ろからかぶりつく。中央の一番上にいると、両側から降りてくるので、左右に向きながらかぶりつこう。

ROUND 58

図中Ⓐの位置から連射しながら左へ突っ込み左壁に押しこんでまとめ割りをする。

運がよければ6万4000点がとれるぞ。



通気孔から出てくる泡に押されないようにすること。でないと、上から落ちてくる敵にぶつかるので。64000点出せるのは、運がいるかも。大変だぞ。



リモコン割りで火を下に!

ROUND 59

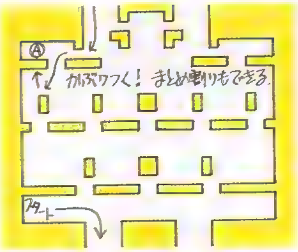
スタート位置でほとんどくるめる。しかし右からくるまいたに注意。くるんでしまえば、通気孔を降りて高速で流れる泡を割ろう。

ROUND 60

いんべーだーが1段降りたら通気孔から落ちてくるまで待つ。通気孔から出てきたら連射してくるみ速攻で割る。

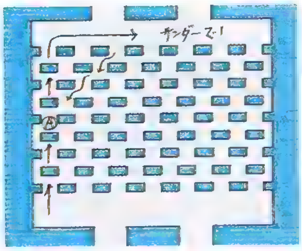
ROUND 61

スタートしたらいんべーだーのレーザーをよけて通気孔から落ち、図中Ⓐに入りかぶりつこう。ここでまとめ割りもできるからトライしてくれ。



安全地帯から泡をはき、5、6匹くるんだところで逆に向きまとめ割りをする。がんばろう。

ROUND 62



レーザーと、ビンに注意し、上でやっつけるようにする。

図中のAにまず行って、上からくるいんべーだーをかぶりつく。そしたらすぐ上に行って、中央へ。

上に登ってくるどらんくに注意し、近くにきたらくるんで割る。もしくは、通気孔から流れてくるサンダーバブルを左右に飛ばして倒す。

いんべーだーはかぶりつく。

ROUND 63

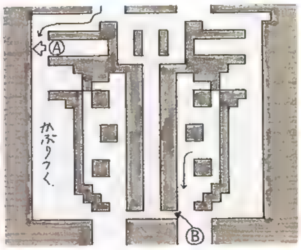
スタートの位置からは右へはいかず、そこからハイテク登りで上に登り、1段高いところからかぶりつきで倒す。危ないがまとめ割りもOK。

ROUND 64

スタートしたら右下の通気孔から抜け蛇口の右上へ。ウォーターバブルがでたら割って水流を流していんべーだーを一掃しよう。

ROUND 65

すぐ降りて図中Ⓐに入りここで落ちてくるやつ4匹にかぶりつく。



この面では、かぶりつきだけで対応する。アイテムは、一瞬しか出ないので、あてにできないからだ。一番下にいるとき、どらんくのビンに注意すること。

残り3匹のどらんくは、図中Ⓑの位置にいると上から落ちてくるのでガッチリかぶりつこう。



ホーリーウォーターを取った。さて全部取るぞお！

ROUND 66

スタート地点でぷるぷる2匹かぶりつき、通気孔を落ち反対側の下にいくが、落ちるタイミングが大事。

1匹に見えるが、実は2匹重なっているのでかぶりつかずにくるんで倒す。

中の3匹は、ひでごんすのとこより1段高いとこでかぶりつくからファイヤーを落とす。

ROUND 67

その場にいると、上からばねぼうがくる。垂直ジャンプでかぶりついたら、右からくるばねぼうもかぶりつく。

あとは、通気孔から落ち、ファイヤーバブルを割り、両端の1段上にいけば終了。

ROUND 68

ROUND55と同じように落ちてくるところをかぶりつく。しかしレーザーはくるしジャンプしてくるので、周りをよく見て動くこと。

ROUND 69

スタートしたら降りてくるやつらの一番左のばねぼうをジャンプしてかぶりつき、あとは着地と同時に連射しながら突っ込めばいい。

ROUND 70

通気孔から落ちて凹部の両端どちらかにいき、上からでてくるファイヤーバブルを内側に背を向けて落とす。

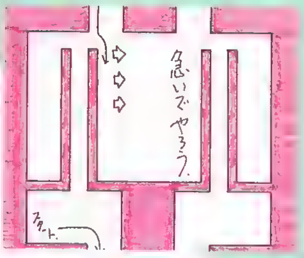
あとはダイヤを集めよう。

ROUND 71

スタートしたら通気孔を落ちて中央のぷるぷる2匹とばねぼう3匹をくるみにいき、上に集まって泡をハイテク登りで上へ行き割る。

両側1匹ずつは気流を利用し、泡乗りして根暗うちしてやっつける。

先に左のぜんをやっとかないとすかるがそばに出るぞ。



泡ジャンプで外から安全に泡にくるむのもいい。少し難しい。

ROUND 72

スタートしたらすぐハイテク登りで一気に登り外へ出る。するとすぐ右下からぷるぷるがくるのでかぶりつく。

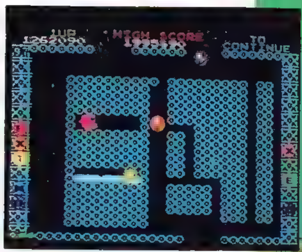
あとは下に降り、一番下でばねぼうをまとめ割りしたあと、ぷるぷるを1匹ずつ倒す。

ROUND 73

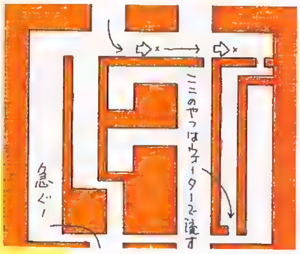
スタートしたらすぐ右へ動き、下へ降り、右上のひでごんす2匹を速攻でかぶりつく。

すぐ左を向き、左のぷるぷるにかぶりつきにいく。

右下のひでごんすはウォータバブルで流し、2匹のばねぼうは、左から根暗うちで倒す。残りのぷるぷるは、ばねぼうの所から中に入り倒す。



変なところでウォーターバブルを割るとこうなっちゃう。



急いで通気孔から落ち、上にいる2匹を速攻でやっつける。でないと、火をはかれて、こげこげにされるからねえ。ふむ。

ROUND 74

スタートしたら泡乗りしてまいたの左横にいき、そこからくるんでまとめ割り。

アイテム待ちしてもいいけどEXTENDのほうがいい。

ROUND 75

スタートしたら一番左のどらんくをジャンプでかぶりつきし、すぐ右のもかぶりつく。

このあとは大道芸なみ。飛んでくるビンをジャンプでよけつつくるみ割っていく。

かなり熱いぞ、1Pだと。

ROUND 76

いんべーだーが1段降りたのを確認したらすぐ落ち、中央寄りのところで待ち、団体で抜けてきたところをまとめ割りをする。いんべーだーを倒したら下へいき、まいたとばねぼうをやっつけにいく。



攻略を知っていれば死ぬほど簡単な面。4つ泡をはいたら（くるんだら）飛んでまとめ割りする。ここのホーリーは1つだ。

ROUND 77

目前に落ちてくるいんべーだーをまずかぶりつき、残りのうちぷるぷる以外は1回くるんで通気孔の流れにのせて下段でかぶりつく。

ぷるぷるはジャンプか、斜めからくるのをかぶりつこう。

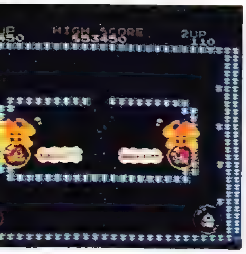
ROUND 78

スタートしたら通気孔を降りて、中央の台にのり左右からくるインベーダーをまとめ割りする。くるむ数を間違わないようにしないとね。

ROUND 79

アルカノイドのバウスの形の下へいき、左から入ってくるもんすたをかぶりついてやっつける。

右からもくるぞ。



「技」を使えるとっても楽。

ROUND 80

すぐ図中Ⓐの位置へいき、タイミングを合わせて落ちてくるやつらをくるみ、最後のやつをくるむとき、連鎖でまとめ割りしよう。

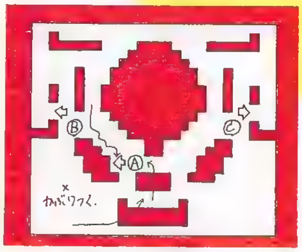


狙えば32000点、悪くても16000点は出そう。ここで失敗すると、ぜんちゃんがウロウロして倒しにくくなるぞ。

ROUND 81

すぐ上のやつにかぶりついたら図中Ⓐへ。ここで上からくる2匹をくるみ、やっつけたら、下にいるひでごんすを背後からくるもう。

両端の1匹ずつは、図B、Cの所から泡に入れ外に出す。



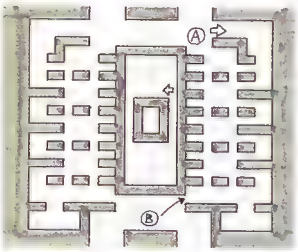
すばやいレバーさばきが必要な面。動いたなと思ったら上に飛び、かぶりつき、右側の2匹を下ですぐ泡にくるんでしまう。

ROUND 82

ハイテク登りで上にいき、上のいんべーだーをやっつけたら両端どちらかからファイヤーバブルを割って下にいるどらんくを焼いてしまおう。

ROUND 83

スタートしたらその場を動かず、上からくる3匹のどらんくをかぶりつく。



両端の中にどらんくが入った場合、上へ行って外に出るように誘導する。無理に中に入ってかぶりつくのもまた面白いかも。

右側の3匹のどらんくは図中Ⓐ地点で上に誘導し、左に来たときにくるんで割る。

中のいんべーだーは、通気孔から上に流れる泡を図中Ⓑで待ち、来たら乗って泡乗りで根暗うちでやっつける。

ROUND 84

すぐ2段登り、通気孔を落ち中央の一番上の台に乗り、両側からくるいんべーだーをかぶりついてやっつける。

あせらず確実にやろう。

ROUND 85

スタート後、上のいんべーだーがレーザーを降らすので左によけ、右から降りてきたらくるんでまとめ割りをしよう。泡が音符になるぞ。

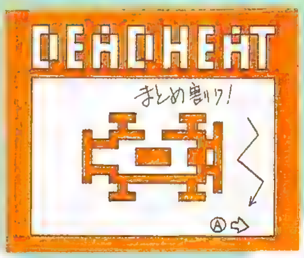
ROUND 86

図中Aのところに行き待つ。

あとは上からくるところをタンタンタン…とタイミングよくくるみ、6万4千点をと

徹底解剖 SPECIAL9
バブル ボブル

る。とっても楽な面です。



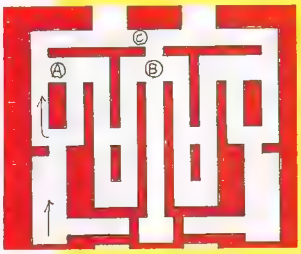
6400点をとったあと、急いで、フードたちを集める。配置がよければ、全部とれるはず。左に出るすしもとれるぞ。

ROUND 87

すぐ左端にいき、右上から左下に連なってくるぷるぷるたちを、目前でくるみ、まとめ割りする。割るとき、右上にジャンプする。ばっちり。

ROUND 88

ぜんはすべて真ん中下に集まる。泡乗りなどして図中Ⓐへいき、下からくるファイヤ



気流を考えて、どんどん中へファイヤーバブルがくるように泡を押し出す。あとは、炎を下に落とすだけ。楽な面の1つだ。

ーバブルを待ち、来たら右へ押し出し、泡をはいて図中Ⓑ地点へファイヤーバブルを流す。そこへ流せればあとは図中Ⓒから斜めに落ち、ファイヤーを落としやっつける。右側でも同じやり方である。

ROUND 89

2段登って下からファイヤーバブルが出るのを待つ。出たら割らないよう壁に押していき、泡を吐いて上の段にファイヤーを落として倒す。

ROUND 90

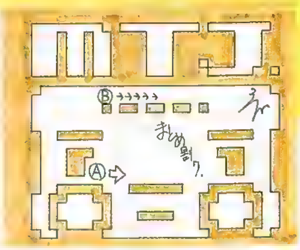
スタート直後、速攻でまずジャンプして左のひでごんすをかぶりつき、すぐ反対を向き2匹をくるみ割る。

あとは、上に登り、右側の3匹を流れてくるファイヤーを使ってやっつける。

ROUND 91

すぐ上の台にのり、真上の2匹をかぶりつき、右へ逃げる。あとは、斜めから飛んでくるぷるぷるをかぶりついてやっつけていく。危険だあ。

ROUND 92



中央下にいるぜんちゃんたちをとりあえず泡にくるむ。みんなジャンプするので、楽にくるめる。あとは奥へ押し込もう。



初期設定で入っているネームは、開発の方々のネームだ。

すぐ図中Ⓐのところへいき、ぜんをすべてくるむ。そしたら図中Ⓑへ登り、コンコンコンとレバーを入れ右奥へ押し込み、まとめ割りする。

ROUND 93

一番左端で右向いて泡をはいていれば左にきたぷるぷるを全部くるむとても楽な面。

あとはジャンプしながら右へ押し込んでまとめ割りだ。

ROUND 94

スタートしたらすぐ右へいき、落ちて「0」の上へいく。

あとはぜんが全部「0」の中に入ってしまうので、入ったら、流れてるサンダーバブルを割ってやっつける。泡がTVになるぞ。稼げ稼げ！

ROUND 95

1回泡をはき、流れてきた泡に乗って左上に登っていく。

あとはどらんくが1段登るのに気をつけながら中央へ泡をはきながら突っ込み、まとめ割りをする。右端のどらんくは1段上からかぶりつこう。

ROUND 96

スタートしたら少し右にずれ、左上からくるいんべーだーをまとめ割りする。

左穴から落ち、上にハマっているやつにかぶりつく。

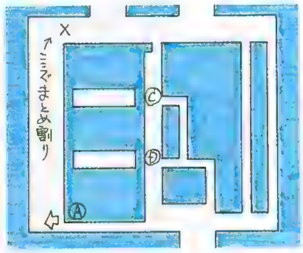
右にいくときは、1回ジャンプして、目いっぱい右に寄ってから下に落ちるようにすれば、ハマってるやつに当たらずに落ちることができる。

ROUND 97

図中Aで待ち、上からくる5匹をまとめ割りする。

とりあえず、外にいるやつだけやっつけてしまえば、あとは、サンダーバブルをセットするだけ。

図中のようにサンダーバブルを流し、C、D地点にセットし、下からハイテク登りをして左のぜんをやっつける。



なんとここで16000点出せる。下で5匹泡にくるんだら通気孔を抜け、上へまわり、左にいって登ってきた泡たちをまとめて割る。これでまとめ割りの完成。あとは、サンダーバブルをセットして、割るだけだ。

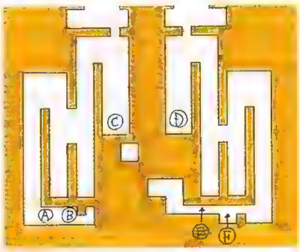
ROUND 98

スタート後すぐ上に登ってWELCOMのWのところにいき、ジャンプしてどらんくたちをEにはめる。はまったらWから出て、どらんくをジャンプしてかぶりつく。

右上でうろうろしてるやつは根暗うちで撃つか、タイミングを見てかぶりつく。

急いで登らんと大変だぞ。

ROUND 99



ここでホーリーウォーターなど出たときは、敵を倒すよりも慎重になってしまう。よくハマったからなあ。君はとれるかな。

とにかく、たて穴に落っこちないようにしよう。

図中のA、B、C、D、E、Fの地点からかぶりついてやっつける。もしくは、ファイヤーバブルを割ってC、D地点での敵をやっつける。

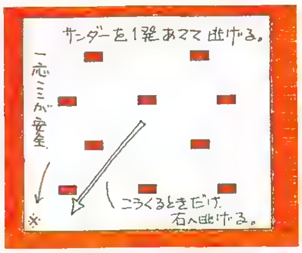
中央のぷるぷるは、永久落ちをしながらかぶりつこう。

失敗すると大変だぞー

ROUND 100

スタートしたらすぐ一番上にいき、ドラッグオブサンダーを取りにいく。あとは左下で泡を左向きに出して連鎖でサンダーを出し、ダメージを与える。

問題なのは、どらんく親分が左下にくるときだけ。中央へてくてく歩いてよける。



1発サンダーを当てれば、逃げるだけ。ずっと左下で大丈夫だが、1回だけ、右上からくるのを、右へ逃げればOKだ。

スタート後、サンダーを1発だけあてて、親分が自分で泡の中に入るまで逃げまわることでもOK。

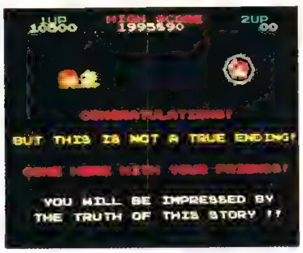
親分がくるまったら割りにいこう。これで100面クリアだ。

エンディング集

とりあえず100面で遊んでいるものからエンディングまで、そしておまけを加えてみました。



ノーマルでクリア。でもね、でもね、真のエンディングは見れないわけ。ふーむ スーパーをやらないとね。でもつかれる。



偽りのエンディング。スーパーのコマンドだ。



真のエンディング。ふう、やれやれだね。

いかがでしたでしょうか。リハビリするのもすごかったけど、やっぱり名作はいつやってもいいものです。

さすがにゲーセンでは見られないので、あとは基板を買って自分で楽しむしかない。うーむ、クレヨンが自分の手で見たいのだお！

3画面ってすごい！
ダライアス

各ゾーン、全キャラクターデータを公開。エキストラバージョンやクジラ700万にまつわるストーリーの次に敵巨大戦艦のすべてをじっくり味わってくれ。

石井ぜんじ

全28ゾーンハイライト

ン一覧表

山岳地帯A
×3、G×2、B×4
×3、G×2、B×3
、8、9、13
、11、18、22

海底基地A
×3、G×3、B×2
×3、G×3、B×4
、13、15、24
、11、18、22

バンアレンベルトA
×6、G×2、B×4
×6、G×2、B×4
、8、9、23
、3、12、22

Gバンアレンベルト A
R×6、G×2、B×5
R×6、G×2、B×4
2、11、21、23
6、8、12、21

H宇宙洞窟A
R×1、G×4、B×2
R×3、G×4、B×2
11、16、18、21
3、5、6、10

I都市地帯A
R×2、G×3、B×3
R×3、G×3、B×3
2、7、11、21
4、8、10、21

J海底基地A
R×3、G×3、B×1
R×3、G×3、B×1
6、11、18、21
5、6、9、11

K海底基地B
R×3、G×4、B×3
R×3、G×4、B×3
4、7、8、10
1、9、15、18

L都市地帯B
R×4、G×3、B×3
R×6、G×3、B×3
10、15、16、25
4、7、9、16

Mバンアレンベルト B
R×6、G×6、B×1
R×6、G×6、B×3
空中物は出現しない
10、19、20

N宇宙洞窟B
R×0、G×1、B×2
R×2、G×1、B×3
3、7、13、25
2、4、16、22

O山岳地帯B
R×3、G×3、B×3
R×4、G×3、B×3
2、10、15、24
1、12、13、25

P宇宙洞窟B
R×3、G×2、B×3
R×3、G×2、B×3
1、3、5、19
6、10、13、21

Q山岳地帯B
R×3、G×4、B×3
R×3、G×4、B×3
5、6、11、24
5、11、13、22

R海底基地B
R×3、G×6、B×5
R×3、G×6、B×5
2、5、9、12
1、8、11、22

S海底基地C
R×6、G×1、B×2
R×6、G×1、B×3
1、2、19、23
4、11、13、18

Tバンアレンベルト B
R×4、G×5、B×7
R×4、G×5、B×6
空中物は出現しない
19、20、21

U都市地帯B
R×3、G×2、B×3
R×3、G×2、B×3
1、5、9、12
5、6、7、10

Z海底基地C
R×5、G×5、B×6
R×5、G×5、B×6
14、17、21、25
7、14、16、17

Vバンアレンベルト C
R×3、G×3、B×3
R×3、G×3、B×3
3、4、17、25
2、14、17、25

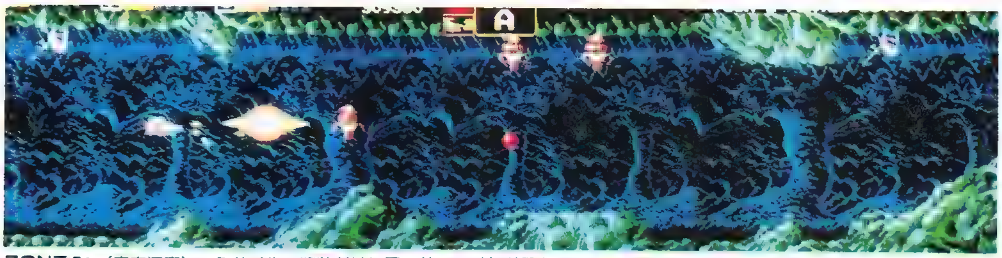
W宇宙洞窟C
R×2、G×2、B×3
R×2、G×2、B×3
3、14、20、21
6、14、16、17

X山岳地帯C
R×4、G×0、B×3
R×4、G×1、B×3
14、20、22、25
6、14、23、24

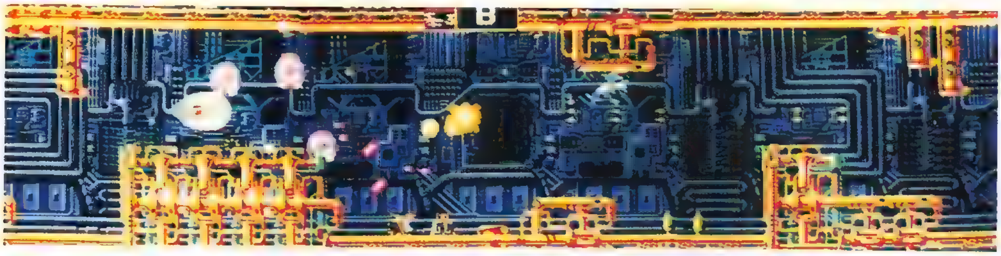
Y都市地帯C
R×2、G×1、B×2
R×2、G×1、B×3
14、17、21、25
7、14、16、17

Z

V



ZONE A:（宇宙洞窟） ミサイル一連装だけに固い敵、ソイドが撃ちにくい。機雷マヤリークは、下から近づき倒して稼ぐ。

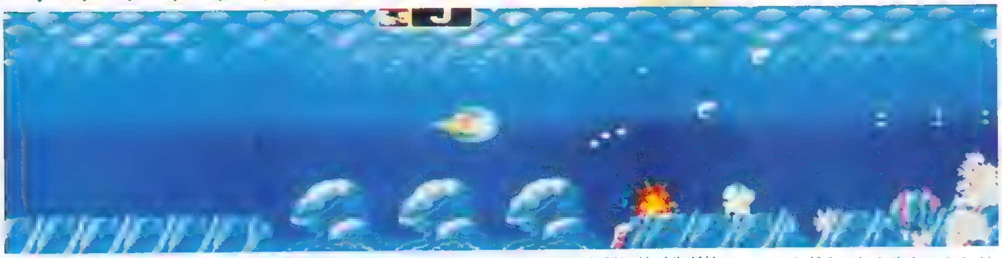


ZONE B:（都市地帯） 都市地帯は地形が複雑で狭い。後ろに追いこまれないようにボムをうまく使って砲台を壊そう。

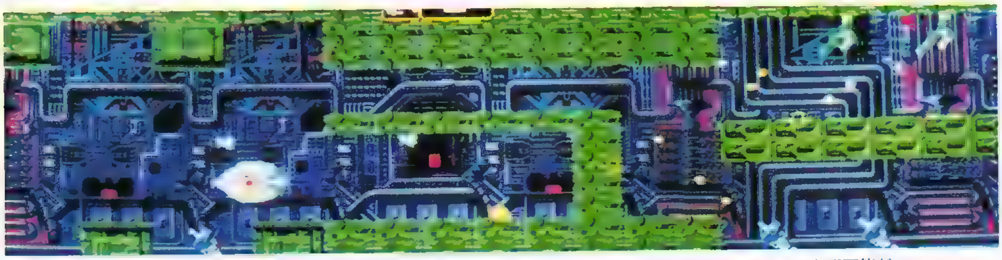


ZONE F:（バンアレンベルト） アームが4つ出るが、ベンサーのミサイルには要注意。最後の赤ユニット2つが取りにくい。

ダライアス



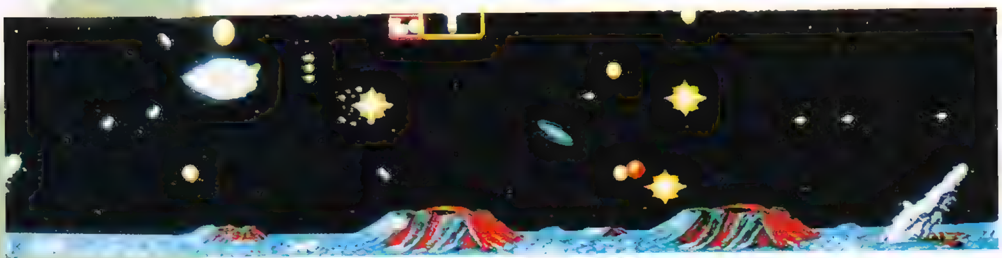
ZONEJ: (海底基地) 敵の攻撃は激しくはないが陰険。サンゴ礁にひそんだミサイルが怖い。アームが1つしか出ないからだ。



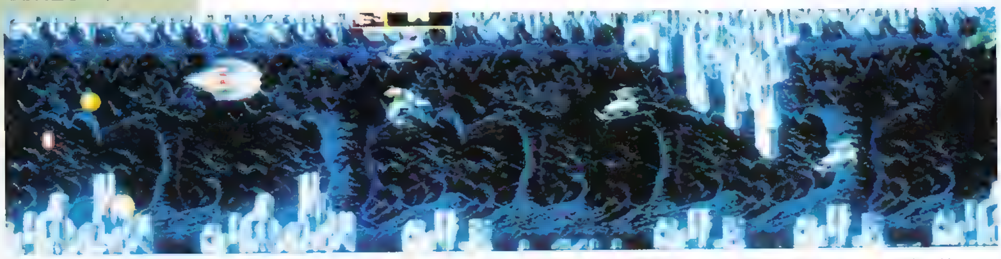
ZONEL: (都市地帯) 最も危険なゾーン。複雑怪奇に入り組んだ地形は、金玉をうまく使わないと脱出不可能だ。



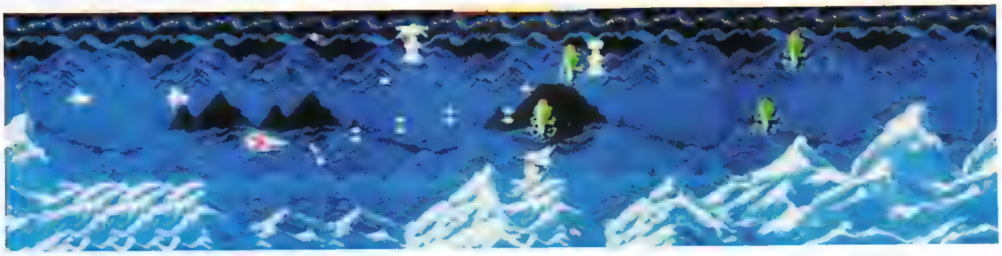
ZONEQ: (山岳地帯) レーザー砲台、トモヤマはアームに対して貫通力がある。円を描いて飛んでくるチオナミドも危険だ。



ZONET: (バンアレンベルト) Mゾーンより激しいいん石ゾーンだ。しかし取れ逃さなければアームが7つも出る。



ZONEW: (宇宙洞窟) パロディウスのパロディにもなった(?)美しい氷の洞窟ゾーン。ジツミ砲台をボムでうまく壊そう。



ZONEX: (山岳地帯) オクトパスの前衛として、このゾーンしか出ない機雷ダチマU11、砲台オデヒX16が出現する。

全ゾー

この表の2行目は各ゾーンに出現するパワーユニットの数が、R(ミサイル)、G(ボム)、B(アーム)の順に示されています。2行目はノーマルバージョン、3行目はエキストラバージョンです。

A宇宙洞窟A
R×3、G×5、B×4
R×3、G×5、B×4
1、8、10、20
1、2、3、4

B都市地帯A
R×2、G×2、B×
R×2、G×2、B×
3、4、6、23
5、12、15、25

C山岳地帯A
R×3、G×3、B×
R×4、G×3、B×
2、7、14、21
5、13、15、21

ノーマルバージョンのハード設定はパワーユニットが各3、3、3ですべてのゾーン共通です。

また、下段の数字はそのゾーンに出現する地上物、空中物を示しています。上の段が空中物の敵の番号、下の段が地上物の番号と対応します。

ルートの選択

これによってゲームが変わる!

ダライアスは、各ゾーンによって難度、パワーユニットの出現する個数が違います。これによって、ルートの選択が大きく変わってくるし、ゲームの奥の深さが見えてきます。目的に合わせてルートを選ぶことになります。

それではルートを紹介していきます。

Vコース(上ルート)
A↓B↓D↓G↓K↓Q↓V
安全第一のルート。

Wコース
A↓B↓D↓H↓M↓R↓W
緑のユニットが多い。

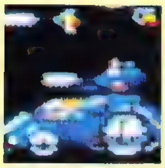
Xコース
A↓B↓D↓H↓M↓R↓X
I・NSを避けた安全ルート。

Yコース
A↓C↓F↓J↓O↓T↓Y
最もポピュラーな下ルート。

Zコース
A↓C↓F↓J↓O↓T↓Z
ウェーブにして稼ぐもよし、ミサイルでクリアするもよいコース。

これ以外に、Vコースで稼ぐ場合は**A↓C↓F↓J↓O↓T↓Z**を一番下へ、Yコースで稼ぐなら**A↓C↓E↓I↓N↓T↓Y**と難しいが点の高いEゾーンを通ります。V、Wコースは**A↓C↓E↓I↓M↓R**と進み、最後にVかWに進みます。

ダライアス・キャラクターデータ表



①ベンサーG21 800Pts ミサイルを撃ち上げる。

☞ このキャラクターデータ表は、左側が地上・浮遊物で、右側が空中物になっています。
地上物は、砲台、移動砲台（ベンサー、ノウコ、ターリヤ）、機雷（マヤリーク、ダチマ）、浮遊物（カナタ、ワガターキ、タバシ、ラワガス）、その他に分けられます。

空中物は、小型、中型の2種類があります。中型の敵（ミラーゼ、ソイド、アシド、セトア、デギタリス）は耐久力があります。
また、空中物はすべて編隊を組んで出現し、編隊を全部撃つと1機あたりの点の10倍のボーナス点がもらえます。



①ネシウム 300Pts 後半は後ろから出現する。

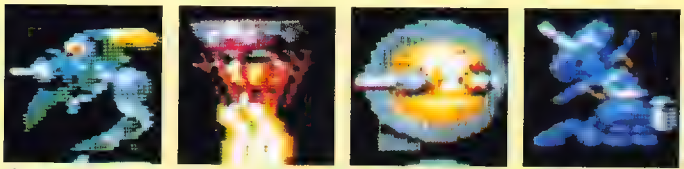


②ワカシイQ7 800Pts 3WAYに弾を撃つ。

③タジフA5 800Pts 3WAYに弾を撃つ。

④マヤリークD18 8000Pts 誘爆する機雷。

⑤ワ・ガセハH20 1000Pts 上を通ると発射する。

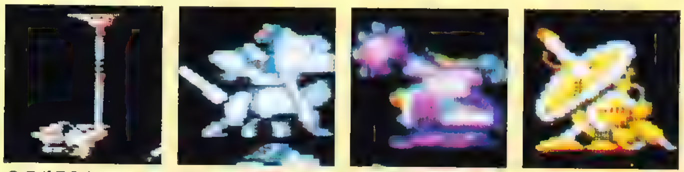


⑥ノウコV15 6000Pts 後ろから飛びはねてくる。

⑦ラハーオB22 2000Pts 電磁バリアを出す。

⑧ニータササN2 800Pts 回転して弾をばらまく。

⑨ワカサR24 800Pts 1方向に弾を連射する。

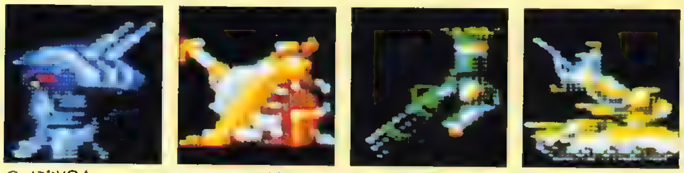


⑩タボクC4 1000Pts 軸が伸び縮みする砲台。

⑪ラムーシニT13 800Pts 3WAY砲台。

⑫カオミートE6 1600Pts ゆれる赤い弾を出す。

⑬トモマヤJ23 1600Pts 貫通レーザーを出す。

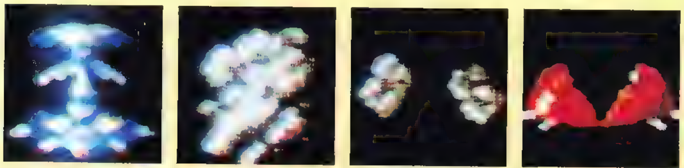


⑭ノジツS1 800Pts 後ろにも向く3WAY砲台。

⑮ラムマイF14 1600Pts 多方向に向く砲台。

⑯ジツミP19 800Pts 天井についている砲台。

⑰ターリヤM8 3200Pts 前後に動く戦車。

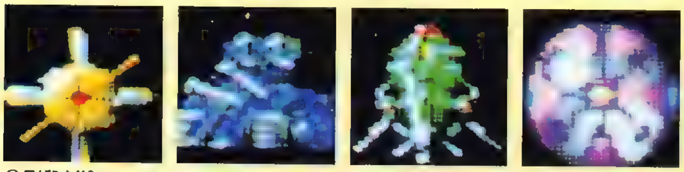


⑱シイラシK9 800Pts 前方、後方に弾をばらまく。

⑲カナター10 2000Pts 2個に分裂する岩。

⑳ワガターキL3 1000Pts 小さめの岩。

㉑メツヒW25 800Pts 直角に曲がる弾を撃つ。

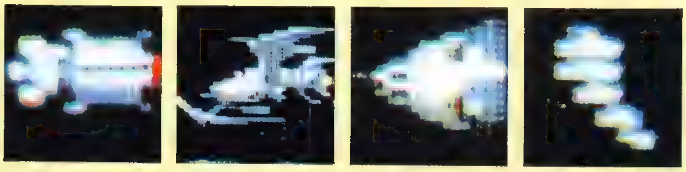


㉒タバシY12 3000Pts 上下に動く障害物。

㉓オテヒX16 4000Pts Xゾーンのみ出現。

㉔ダチマU11 4000Pts 近づくと誘爆する機雷。

㉕ラワガスZ17 5000Pts 落下中は無敵の障害物。

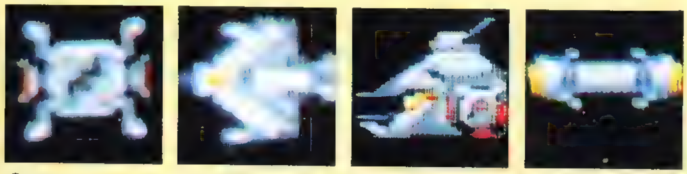


②アスターゼ 200Pts 宙返りする点の固まり。

③ミラーゼ 4000Pts 撃つと赤い破片になる。

④フォルム 100Pts 上から出現する。

⑤ドリン 300Pts 虫のような形をしたザコ。

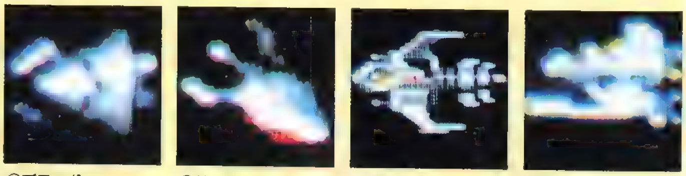


⑥スレイド 300Pts 下から出現して上へ行く。

⑦ロロキン 400Pts バラバラに出現する。

⑧ソイド 3000Pts 固い宇宙船。

⑨タノール 100Pts 5つ編隊で回っている。

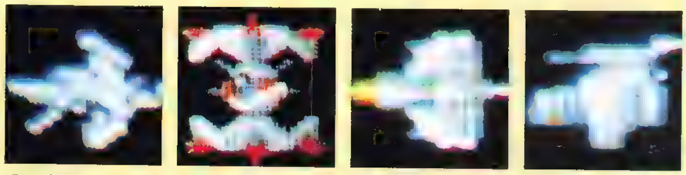


⑩ブラーボ 300Pts 大きくUターンする。

⑪サイクリン 300Pts 後ろから蛇行してくる。

⑫アミド 4000Pts 1回Uターンしてくる。

⑬ホルム 500Pts 上下から同時に10機出現。

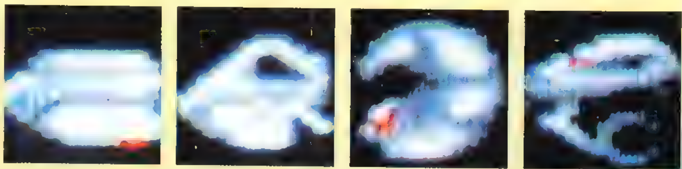


⑭スピクリム 800Pts 後ろから出現し、弾を撃つ。

⑮セトア 300Pts 上下にジグザグ飛行。

⑯クロドライド 200Pts H、Lゾーンのみ出現。

⑰ラルジル 400Pts 複雑な軌道を描く。

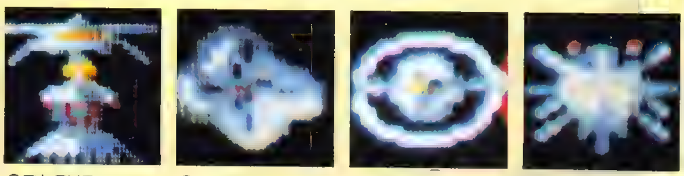


⑱カイン 400Pts 斜めに逃げていく。

⑲クロム 400Pts 蛇行しながら弾を撃つ。

⑳バルビ 500Pts ダンゴムシのような敵。

㉑デリドマイト 300Pts めちゃくちゃに動く。



㉒デキタリス 2000Pts 8の字を描いて動く。

㉓リモナー 200Pts アメーバ状で撃つと分裂。

㉔チオナミド 400Pts 円を描いて飛んでくる。

㉕フェナ 800Pts ワープして突然出現する。

ダライアス・Zゾーン700万点への道

当時私はダライアスにずっぽりハマっていて、毎日ダライアスをやる日々が続いていました。その結果、旧バージョンZゾーンで750万6790点を出すことができました。

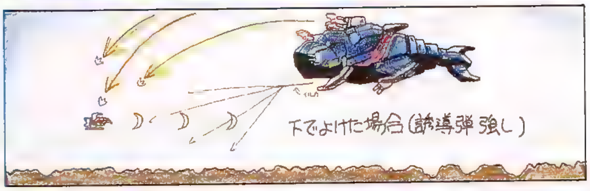
この記録は、その後約1年くらいして800万を出したというプレイヤーが現れて抜かれましたが、自分としてはかなり満足のいっている記録です。また、パターン自体、かなり独特だと思うので紹介しておきます。

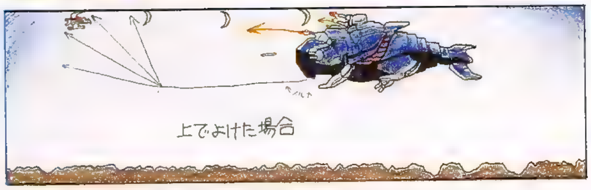
★クジラがすべて

まったく記録に残していないので、細かい点効率は覚えていません。しかし、750万の半分はクジラのボスで稼ぎ出さないとこんな点は出せません。

つまり、クジラのドリル弾で稼がないといけません。ドリル弾は1つ3万点で、そのほかにクジラの出す誘導弾で稼ぎます。







そのためには、クジラまではウェーブで進みます。レーザーにすると点が落ちますが、その分はTゾーンのいん石でよけいに稼ぎます。ミサイルだと1機死んだあと、まったくドリル弾が撃てなくなってしまうので問題外でしょう。

★ウェーブをクジラの背中にかすらせる

たいていの人は、クジラで稼ごうとしてもクジラの圧倒的な攻撃力の前にやられてしまいます。当時私がハイスコアを出せたのは別にうまかったわけではなく、パターンが独特だったからなのです。

どんな人でも、ほとんどクジラで稼ごうとするとき、クジラの下にいるはずです。なぜかというとイルカ弾が撃てないからです。すると、自機の上からホーミング弾が鬼のように降ってきてやられてしまいます。

あまりにもやられるので、これはホーミングをウェーブで直接撃つしかない。これが私の結論です。ウェーブをクジラの背中にかすらせるように撃つのです。これで、ホーミングはほとんど撃てます。

ではイルカ弾はどうするか。イルカ弾は撃たないでも破裂した瞬間から動かなければ当たらないのです。これを利用して、画面の一番後でほとんど動かないで微調整を繰り返します。

口でいうのは簡単ですが、このパターンをやるとホーミング、レーザー、イルカ弾が自機の周囲に殺到するという地獄のような情況になります。どんなに弾がきて、危ないと思ってもイルカ弾が破裂していたときに動いたら負けです。

★2人協力プレイ?で出したハイスコア

画面の一番後ろで微調整しなければいけないので、とても前方を見ている余裕がありません。そこで、友人に1人横に座ってもらい、ドリル弾が出たときに「出た!」といってもらうことにしました(あとで、出た1のかわりに1本~2本~といってもらうことにしました)。

さらに友人が多くいたときは、クジラにウェーブが当たった数も数えてもらいました。旧バージョンではクジラが固いといっても90~100発ウェーブを当てると倒してしまいます。90発を越えたらクジラに当てないようにしないといけません。

このように、私がクジラのハイスコアを出せたのは多くのゲーム仲間に恵まれたということがいえると思います。また、そのような仲間が集まるような環境を与えてくれるゲームセンターがあったことがクジラ750万につながっていったのです。

エキストラ・バージョンと石井ぜんじの関係とは…

★エキストラ・バージョンのできるまで

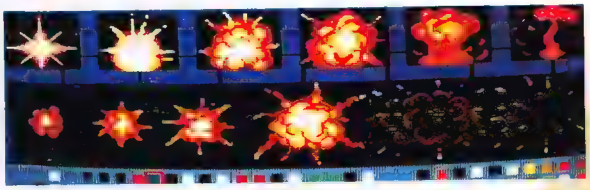
それは、編集部への1本の電話が始まりでした。当時、マニアをあれだけ熱狂させたダライアスもそろそろ下火になりつつありました。

電話をかけていただいた相手は、ダライアスの生みの親、開発のF氏でした。

「ダライアスの新しいバージョンを出す予定なので、テストプレイをしてみてくれませんか?」

電話の内容はこのようなものでした。そこで私はもちろん二つ返事で承知して、タイトー中央研究所へ向かうことになりました。

初めにプレイしたバージョンは、新たに残機1機あたり100万点のボーナスが入るものでした。しかし、それ以外はパワーアップユニットが少しずつノーマルより減らされているだけで、内容的にまったく面白味が感じられませんでした。



テストパターンによるダライアスの爆発パターン。

これは問題だ。新しいバージョンを出すなら、少しでも違う要素を加えなければいけない。私はそう思い、短いバイト期間中どれだけのことができるかやってみるしかないと決意しました。

まず始めに思いついたのが、各ゾーンの敵の種類とパワーユニットの数を変えることです。本当はゾーンごと背景と地帯を入れ変えてしまいたかったのですが、プログラム的に無理があったので、できませんでした。

敵の種類については、比較的自由に変えることができました。特にいん石ステージでも空中物が出せるということだったのでF氏と相談の末、MゾーンにアミÐ、Tゾーンにクワム・ホルムを追加しました。

パワーユニットの出る数はノーマルのバージョンを基本として自分の理想に近い形へ考えました。赤のパワーユニットはかなり増やし、レーザー、ウェーブが使えるようにしました。青については、出すぎると思われるゾーンからは減らし、難しく避けられやすゾーンは増やしました。

こうして、エキストラバージョンは一歩一歩完成に近づいていきました。

★エキストラバージョンでやってみたかったこと

エキストラバージョンは、ダライアスをより面白くするため、いくつかの狙いを持って工夫したつもりです。どのような狙いがあったかここに列挙してみましょう。

①パワーUPの個数を理想に近づける

バラエティに富むように、アームが出るゾーン、ミサイルが多く出るゾーンなどと変化をつけつつ調整しました。

②ウェーブが使いやすいようにする

最高のパワー形態であるウェーブに誰もしないのではつまらない。そこで、ボスに対してウェーブを強くすると共に、砲台に耐久力をつけてミサイルに不利にしました。

③ボスの楽な倒し方を封じる

マニアな私なので、カメで頭にはりつくという安易な攻略法は封じました。また、タコはあまりに弱すぎるので強くしました。

※しかし、ウェーブが強いためそれほどボスは難しくなかったようです。

④別のルートを通ってもらうようにする

難しくて不利なので誰も行かないゾーンがどうしても出てきてしまいます、そこでほかのゾーンにも進んでもらうようにTゾーンなど難しめにしました。

※Tゾーンは思ったよりやさしく、Qゾーンが予想以上に難しくなってしまい、今ひとつでした。

エキストラバージョンは、実はマニア感覚で作ったバージョンだったのです。ダライアスファンの皆様、エキストラバージョンはどうだったでしょうか。面白く遊べたでしょうか。

今まではあまり表に出さなかったのですが、ゲーメストの石井ぜんじがエキストラバージョンの開発にたずさわったというのがダライアス最後の謎だったのです。

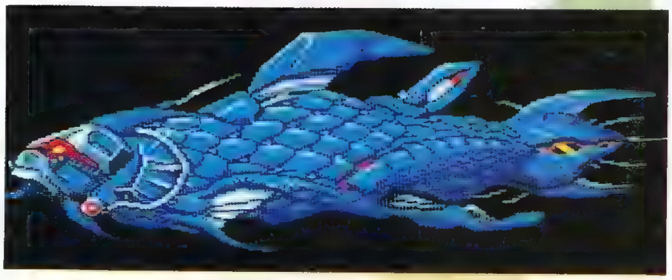
第２部

ALART!

巨大戦艦接近中!!

海の生物をモチーフとした巨大戦艦のすべてを、今ここに再び！

キングフォスル KING FOSSIL



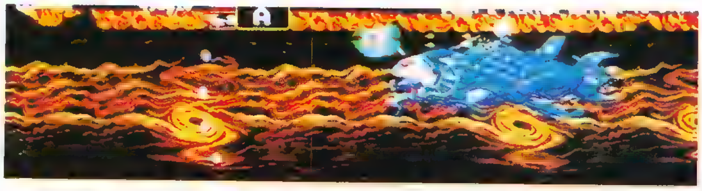
コードネーム…シーラカンス

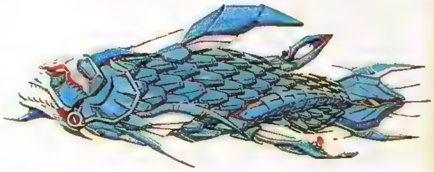
※攻撃方法…口の中から赤い弾を5方向に撃つ。3連射を4回、4連射を1回を繰り返す。

※破壊可能な部分…背ビレと腹ビレ。各20発。

※弱点…口の中。開いているときに30発。

※バージョンによる違い…旧バージョンはシーラカンスが出てきたときに始めから色づいている（だんだん色がついてくるのが通常）。





●地形の一番上に張りついてボスに近づくと安全地帯になる。敵戦艦の頭上に自機を合わせて一緒に左右に移動しよう。ボムで口が開いたところを攻撃する。

1ステージだけあって簡単なボスなので、背ビレと胸ビレを破壊して稼ぐのが普通だ。

エレクトリックファン ELECTRIC FAN



コードネーム…イソギンチャク

※攻撃方法…触手からホーミング、口からはレーザーを3連射する。

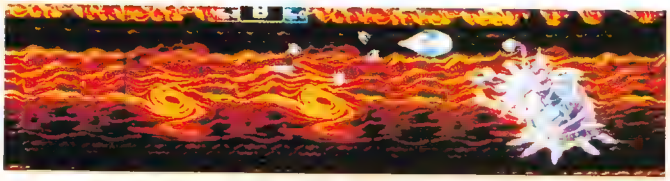
※破壊可能な部分…なし

※弱点…口の中。口が開いているときに30発。

●画面の一番後ろでレーザーに注意しながら少しずつ撃ちこむのが手堅い方法。それ以外に、ボムを口に落とす方法もある。

稼ぐなら、ホーミングミサイルもばかにならない。画面の一番後ろでホーミングを逃さないように撃つ。少しずつダメージを与え、ヤズカが出てきたら倒す。





ファッティグラトン FATTY GLUTTON



コードネーム…ピラニア

※攻撃方法…一定間隔で小型ピラニア弾を発射する。ピラニア弾は自機に近づくか弾を当てると爆発し、4方向に破片が分裂する。

※破壊可能な場所…背ビレ、前ビレ、腹ビレ各10発で破壊。

※弱点…口の中。開いているときに40発。

※バージョンによる違い…エキストラバージョンの場合、ヒレを取るとそのダメージが全体のダメージに加算される。

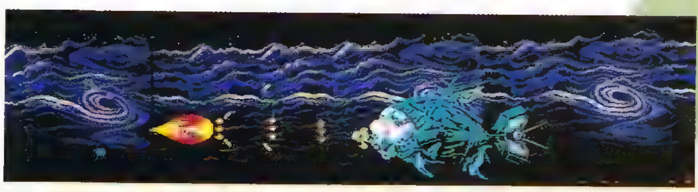
●ミサイルで倒すのが楽。ピラニア弾をできるだけ速く破壊させるようにする。

問題はレーザーできたとき。このときは、ピラニア弾がでてきたら自機も前に出てわざとピラニア弾を破裂させるようにする。ピラニア弾が破裂したらすぐ後ろに下がる。これを繰り返すのだ。

また、ピラニアは上下の動きが速いので動きを先読みしてレーザーを撃つ。

稼ぐときはヒレを全部とらないといけない。腹ビレが当たりにくいので、まず前ビレを集中的に狙って壊すことが必要。





デュアルシュアーズ
DUAL SHEARS



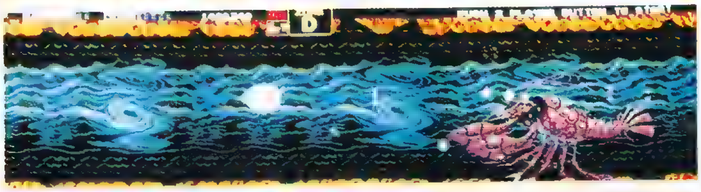
コードネーム…アメリカザリガニ

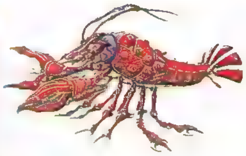
※攻撃方法…自機とY座標が近づくと目からレーザー弾を、両方のハサミから赤く丸い弾を1→2→2方向に撃つ。

両手のハサミを取るとカラータイマーから一定間隔で自機を狙って赤い玉を出す。

※破壊可能な部分…両手のハサミ。各40発で壊せる。

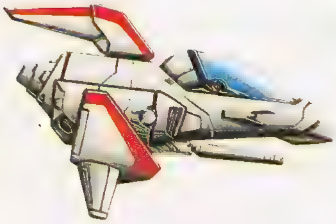
●一番後ろの少し下の部分が比較的弾に当たりにくい場所。





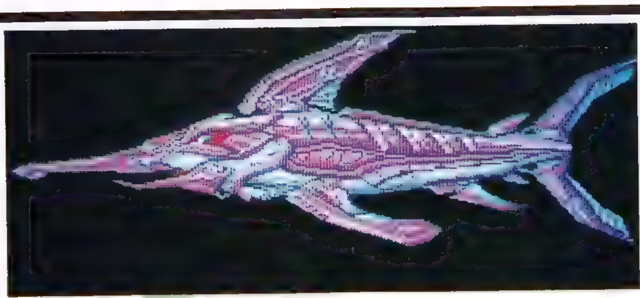
この位置でミサイルを撃ちまくれば比較的楽にハサミを壊すことができる。

ハサミを壊したあとは胸のカラータイマーを狙って撃つ。やはり画面の一番後ろで弾を見切りながら撃てばよい。



これがシルバーホークの原画だ。実物とは形が少し違う。

キーンベイオネット
KEEN BAYONET



コードネーム…カジキ

※攻撃方法…背ビレからレーザー弾、口の先からは炎の弾を4連射する、胸ビレからはハリ状の弾を出す。すべての攻撃は自機とY座標が近づくと攻撃する。

※破壊可能な部分…背ビレと胸ビレ。各50発で破壊。

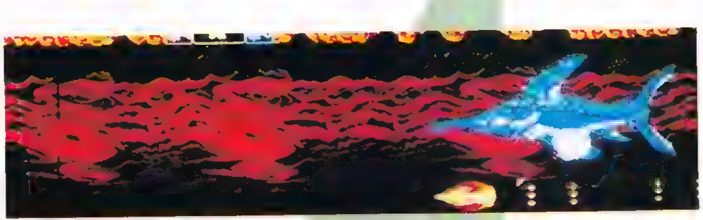
※弱点…口の中。開いているときに50発。

※バージョンによる違い…エキストラバージョンでは胸ビレの弾がより遅く、背ビレのレーザーがより速くなっている。また、自機を確認するY座標の幅が広い。ヒレを取るとダメージが本体に加算される。

●ノーマルバージョンでは自機を確認する幅が狭いので、カジキとY座標をできるだけ合わせないようにする。そしてヒレから先に壊していけばいい。

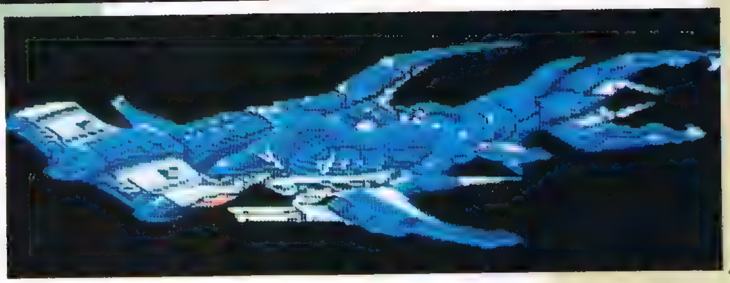
エキストラバージョンの場合は常にカジキが上にいたら自機は下と逃げに専念する。攻撃する確認範囲が広い分、ウェーブ・レーザーに対する耐久力が弱くなっている。





アイアンハンマー
IRON HAMMER





コードネーム…ハンマーヘッド

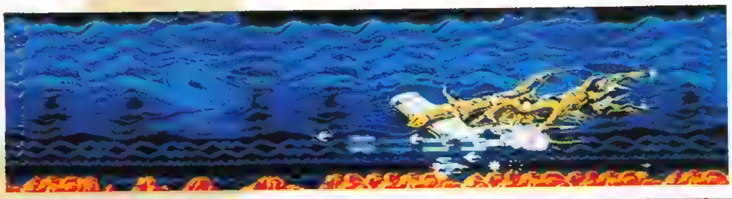
※攻撃方法…頭部からハリ状の頭、機銃からレーザーを自機とY座標が近づくと発射。尾からはホーミングを上下に2発ずつ発射する。

※破壊可能な部分…前ヒレが10発、背ビレが30発で破壊。

※バージョンによる違い…エキストラバージョンはレーザーがより速く、ハリ状の弾がより遅くなっている。また、ヒレを取るとダメージが本体に加算される。

●基本的にカジキと同じ方法で倒せる。自機のY座標をアイアンハンマーと少しずらしてミサイルを撃ちこむ。ミサイルの幅を利用するのだ。

稼ぐときはヒレをうまく取り、ホーミングで稼ぐためできるだけ粘る。



ストロングシェル

STRONG SHELL

コードネーム…カメ
※攻撃方法…背中の砲頭の前、中、後ろから赤い弾を交互に4発ずつ発射する。また、頭部からホーミングを1発ずつ発射する。
※破壊可能な場所…甲羅の砲頭の前、中、後ろは各50発、100発、75発で破壊。前足についているパイプは5発、前足は20発で破壊できる。
※弱点…頭部。出ているときに60発で撃沈。
※バージョンによる違い…エキストラバージョンでは実体化した直後は首がひっこんでいる。
●ノーマルバージョンでは、実体化した直後、赤い弾を撃ってくるまでに時間がある。それまでの間に頭部にはりついて連射すると、一気にダメージを与えることができる。

特に、いったんダメージを与えてやられたときは、ボスの耐久力が低くなっている。そのため、はりついてツインボムと単装のミサイルを両方当てるようにすると一気に倒せる。

稼ぐ場合は1番後ろで砲頭を全部壊し、ヤズカで多少稼ぐ。ホーミングが意外に怖い。







オクトパス

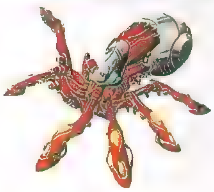
OCTOPUS

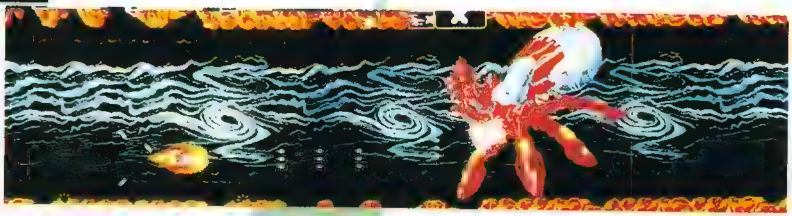
コードネーム…タコ
※攻撃方法…頭部の砲台からホーミングを3連射、耳から炎の弾を3方向に2連射、前足の2本からレーザーを発射する。
※破壊可能な場所…7本の足。それぞれ30発で破壊。全部破壊すると撃沈。
※バージョンによる違い…エキストラバージョンには、火の玉を4方向に3連射する。撃つ方向は自機を確認して狙ってくる。
●3方向に撃つ赤い炎の弾は飛ぶ方向が決まっているので死角にいればくらうことはない。あとはホーミングミサイルに注意しながら足を順番に壊していけばいい。

1番後ろの足はミサイル一連装のときはマルチボムで狙う。ミサイル3連装なら正面から撃っていても問題ない。

エキストラバージョンのタコは4方向の赤い弾がよけづらくて難しい。しかしウェーブが強いので少し粘れば勝てる。弾の間を画面の後方で見切って微調整することが必要だ。







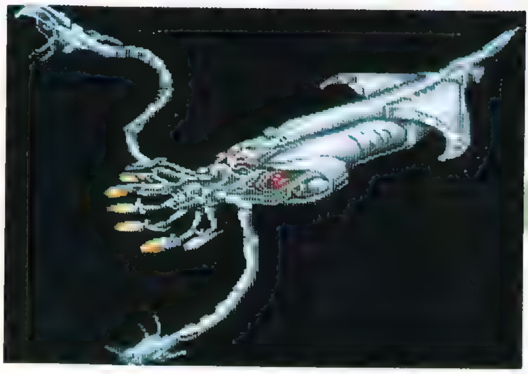
カトルフィッシュ

CUTTLE FISH

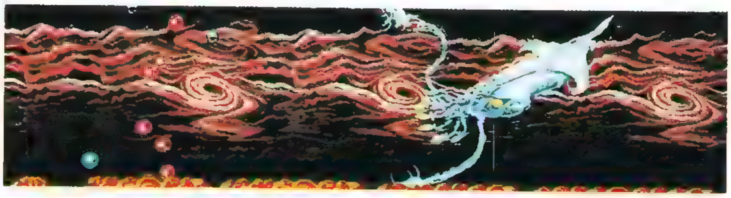
コードネーム…イカ
※攻撃方法…2つの目と口からレーザー弾、10本の足から炎の弾を発射する。
※破壊可能な部分…10本の足。それぞれ30発で破壊。足をすべてとれば撃沈。
※バージョンによる違い…エキストラバージョンでは上下の2本の長い足の赤い弾が自機を狙ってくる。
●正面から戦うと強いので、まず一番上の足を破壊して上からボムを落とす。

1番上の足を破壊するには、足の先には当たり判定のないことを利用するのがいい。足に重なってミサイルとボムを撃ちまくって足を破壊してしまう。

エキストラバージョンの場合はウェーブで正面から撃っていたほうがいい。一気に足が破壊できるし、上の足の弾が狙ってくるからだ。







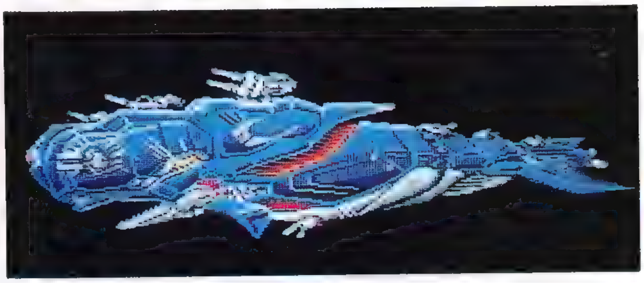
グレートシング
GREAT THING

コードネーム…クジラ

※攻撃方法…頭部からドリル弾、（破壊すると3万点）背中の3カ所の機銃からホーミングを出す。目の2カ所の機銃からはレーザー、口からは小型イルカ弾を出す。
　また、ドリル弾を発射直後に壊すと6方向に炎の弾がとびちる。

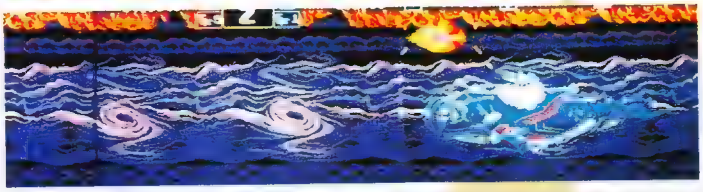
※破壊可能な場所…前ヒレ、100発で破壊。本体に255発で撃沈。

※バージョンによる違い…エキストラバージョンはイルカ弾の弾の分裂のしかたが違う（止まっていると破片が当たる）。



●バリアがない場合は画面の1番上に張りついてボムをクジラの背中に落とす。クジラは画面の1番上までこれないので大丈夫だ。バリアがあれば正面からミサイルを連打してもいい。このときはイルカ弾が近くにくるまでに撃って破裂させること。
　稼ぎを究極までやりたい場合はウェーブ+マルチボムできて残機をつぶす。ドリル弾は1つ3万点で、ホーミングの点数もばかにできない。





グリーンコロナタス
GREEN CORONATUS

コードネーム…タツノオトシゴ

※攻撃方法…体の節のすきまから赤い弾を3発ずつ4連射する。ほかに口からホーミング、ヘソの部分からレーザー弾を出す。

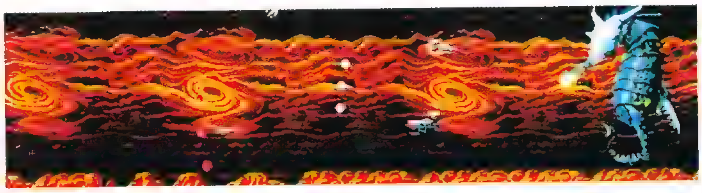
※破壊可能な場所…尾は60発、ヘルメットは100発で破壊。ヘルメットを壊すと出現するカラータイマーに10発当てると撃沈。

●倒し方は大きく分けて3通りある。まずバリアがたまっている場所を説明しよう。
　バリアがあるときはただ単にヘルメットに思いきり近づいてミサイルを連射する。それだけでかまわない。
　バリアがないときは三日月パターンといわれているパターンが有効。半円を描くようにして、赤い弾の間に入らず弾の一群の外側をよけるのだ。3-WAYの弾はオトシゴから離れると広がるので、オトシゴの近くで動き続けなければいけない。



　また、画面の1番後ろで微調整しながら弾の間をよけるパターンもある。弾の間がかなりせまいが、慣れれば充分よけられる。





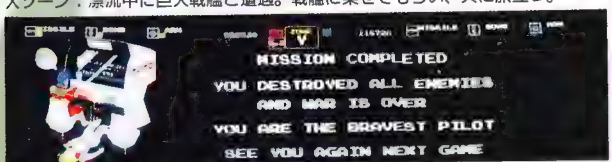
エンディング集



Xゾーン：漂流中に巨大戦艦と遭遇。戦艦に乗せてもらい、共に旅立つ。



Vゾーン（2Pエンディング）：フェニックスとなり要塞へ特攻していく…



Yゾーン：実はダライアスは未来のシミュレーションゲームだった。



Wゾーン：2人はワープを繰り返し、新天地を発見した。



Zゾーン：グレートシングを倒し、再び惑星ダライアスに平和がよみがえった。

ダライアスのエンディングは、ゾーン、1P、2Pにより違うマルチエンディングだ。私は、熱血しているWゾーンのエンディングと、Vゾーンの2Pエンディングが一番好きだが、君はどれが一番好きかな？

ゲーメストが選んだ
徹底解剖
SPECIAL9
SUPER REVIEW

ここに復活！めざせHIT1500！

アフターバーナーII

©SEGA

するずる

大変おまたせしました。あのまま永久に消えてしまうかと思っていたこのコーナーが、増刊の中で復活。さらにパワーアップして、1600をも狙えるパターンを載せてみました。とにかく覚え、そしてミサイルとバルカンをきちっと使えること。慣れですよ。



Iを破壊し、IIになる。うーむうまい！

アフターバーナーIがあってのアフターバーナーII

よかったのか悪かったのか。Iはそれなりに面白かったけど、IIが出たことによってより面白く、充実したゲームになった。とにかくゲームバランスがよくなった。Iのままでは一部の熱狂的支持者をのぞくと、ついていけない人が多かったからね。

でもアフターバーナーIIって語調がいいから単にアフターバーナーで終わるよりもよかったかもしれない。

とても苦しいスタートだったけど、過去の体感ゲームの中では一番インパクトがあったし、体感というジャンルを確立させた作品だと思う。

基本的な操作方法について

コックピットに座ると左側にはスロットルレバー、前には操縦桿。



操縦桿だ。ミサイルボタン、バルカンのトリガーを確認しよう。

操縦桿にはバルカン砲のトリガーとミサイルボタン。スロットルは前に入れてスロー、後ろに引いてアフターバーナーON。

この操作系で全23面からなる空中戦を乗り越えていく。

操縦桿は、このゲームを展開する上で重要な役目を持っている。

自機を右へ左へ、上へ下へ、また敵を追うために、そして敵の攻撃をよけるために1回転させたり。

自機を操るのと同時に、ミサイルの照準を動かすのにも使用される。これはとても大事なところだね。

スロットルレバーでは、主にスローのほうを多用する。

理由は、画面のスクロールを遅くして敵をいっぱい出させるため。高HIT数を狙うなら絶対必要だよね。

攻略のカギを握るコマンドたち

HIT数1500を狙う場合、絶対なくてはならないのがコマンド。

点数争いもさることながら、HIT数を上げるために、ミサイルをフル補給する必要がある。

ミサイル補給は、3、5、9、11、13、16、19、21面と8回あるが、このうち前半の4回でフル補給ができる。

表に示したが、補給時に任意のスイッチがONになっていれば成功し、ミサイル100発、そしてとんでもないボーナス点がいただける。

また、9面のデモ中にコインを投入するとラッキーパターンになることも覚えておかないといけない。

	スタート	バルカン	レバー	スロットル	センサー	備考
スタート時	ON	ON				文字が出るだけ
3面補給時	ON			Hi		長くONにし5面も100発！
5面補給時	ON	ON				文字が出るだけ
9面補給時	ON	ON	右下	Hi		長くONにし11面も100発！
11面補給時		ON	左	Hi or Low		文字&5,000万点！
13面補給時	ON	ON				文字が出るだけ
16面補給時	ON	ON	右下	Hi		文字が出るだけ
19面補給時	ON	ON	上	Hi	ON	文字が出るだけ
21面補給時	ON	ON	上	Low	ON	文字&2億5,000万点！
着艦時	ON	ON				文字が出るだけ
デモ中	ON	ON	上	Hi		IIがDUKEに変わる

※センサーはダブルクレイドルタイプのみ可能。
★ネーミングの時「KEY, T·K, SEX」と入れると妙なことが起こる。

アフターバーナーII

HIT1500への基本テクニック

高HIT数を狙うためにはやはりパターン化が必要になってくる。この敵機はバルカンで、こいつはミサイルで、というように。

敵にもいろいろな性質をもったのがいるので、それに合わせた攻撃方法をとる。

例えば後方からくる編隊とか、追尾してくるやつとか、誘爆する編隊とか、ミサイルをバラまくやつとか。

実際にどうやるかは本編のほうで説明するのでここでは細かく説明はしないが、基本的なことだけを書いておこう。

●出現パターンを覚える

これにより先制攻撃もできるし、押されることもなくなる。まず完全に覚えること。

●スムーズなロックオン

速攻を実行するには速くて正確なロックオンが必要。これは慣れが必要。やり込もう。

●考えて撃とう、バルカン

パターン化すると、バルカンで撃つ敵もでてくる。これは、効率よくミサイルを使うため。ミサイル1発で、HITが2になるからだ。

●円運動が基本

自機の動きは、円を描くように動くのがいい。この動きによってミサイルもよけられるし、安全だからだ。

それでは本編、HIT1500へ向けて出発だ。

ゲームスタート

9面のデモ中にコインを投入し、ラッキーパターンをし、ゲームスタート。母艦を発進。無事帰ってこれるだろうか。



「DUKE」がこれ。特に意味はない。



コマンドを入れ、発進！



ズガガガガーッ。スロットルはノーマルだ。

STAGE 1

図中にある番号と見比べながら見ていってください。

①ゲームスタートしたら速度をノーマルにし、左後方から出現する5機をロックオンしてミサイルで撃とう。

②次に出現する10機は、全部バルカンで撃とう。

③右、左、右と1機ずつ出現する。ミサイルで撃つが、出現するのに間があるので速度全開でいってしまおう。

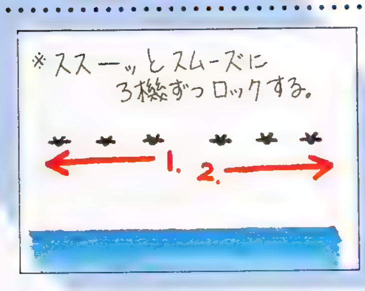
④また左後方から6機。速度をローにし、バルカンで撃つ。

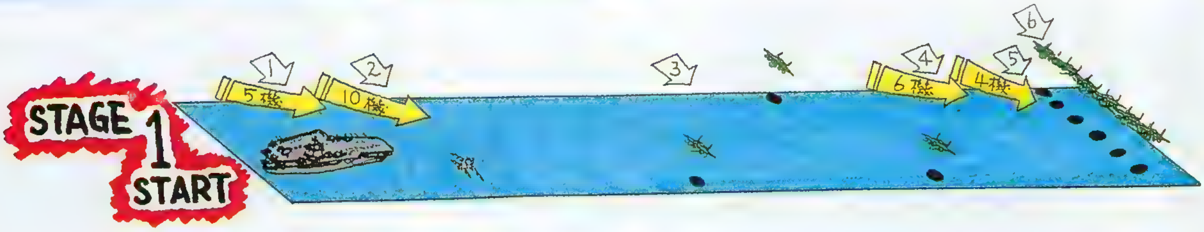
⑤すぐに4機続く。最初の1機をバルカンで撃ったら残りの3機をミサイルで撃とう。

⑥前方に6機、横一列で出現。速攻で3機ずつロックし、速攻でミサイルで撃とう。



いきなりの5機はミサイルでおとす。





STAGE 2

①1面の最後の6機のあと、すぐ左後方から8機×2、16機出現。全部バルカンで撃つ。

②中央に3機、四方に1機ずつ計7機。これらは、ロックオンを2回に分け、3、4機ずつミサイルで撃とう。

③左上に3機、ミサイルで。

④右上に4機、そのあとにすぐ2機出現する。最初の4機を速攻でロックし、次の2機をすぐロックするようにする。

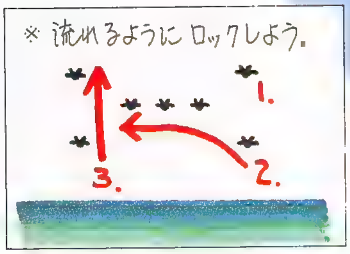
⑤左下から右上へ横長に4機出現。照準をとばして1機ずつロックし、ミサイルを撃つ。

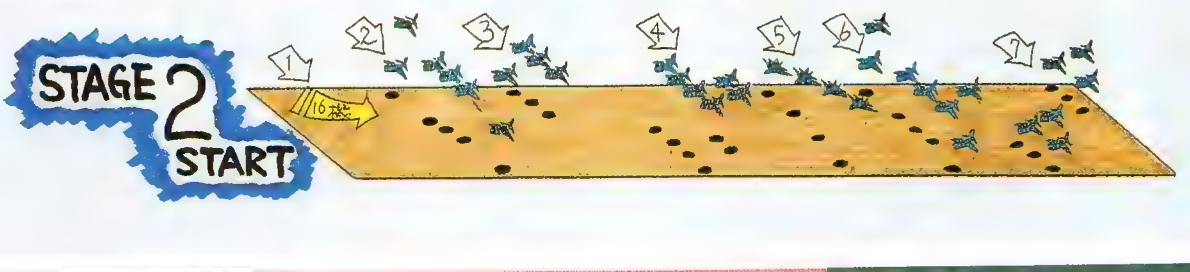
⑥②と同じ形の編隊だ。これも2回に分けてロックする。

⑦右に3機、次に左に3機。これらをミサイルで撃つとミサイルがきっちり消費できる。



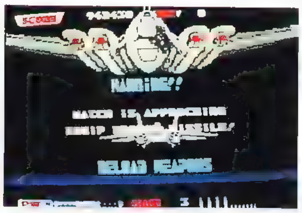
2面に入ったらすぐ左後方からくるぞ。



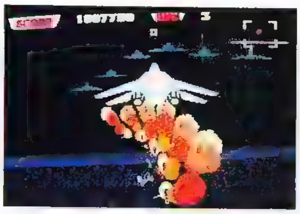


STAGE 3

①1から4と順に出現する。全部ミサイルで撃ち、次の3機を地平線上でロックする。
②横長に6機。横に照準を流して3機ずつロックしよう。
③②に撃ったミサイルの煙で見えにくいが、3機、次の3機もロックして撃とう。
④操縦桿を左右に倒すだけで3機ずつロックして撃てる。
⑤高度のあるところを4機、右端の1機を撃ち誘爆させる。
⑥④と同じ6機。このあとすぐ左右に4機ずつ高いところを通る。早くロックしよう。
⑦右に3機、その下に2機、左に3機。すべてミサイルで。



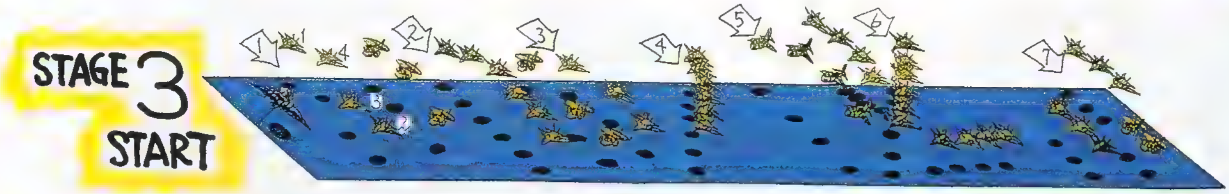
空中補給中にコマンド入力。ギリギリまで入力してないと5面で100発もらえない。

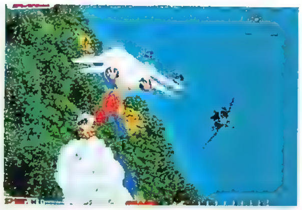


ハの字型にでてくるやつは、速攻で3機ずつ操縦桿を左右に倒すことでロックする。

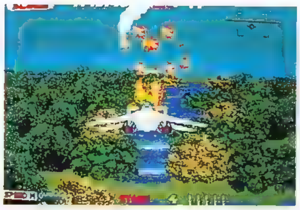
STAGE 4

①最初の4機は中央の2機を先に撃ち、次の4機は片側2機を先にロックするとラク。
②右、左と4機ずつ連なってくる。ミサイルを速攻で撃つ。
③初めにW型の編隊。一番左端の1機で誘爆させる。そのすぐあと、左に2機、右に3機出現するのでロックして撃つ。
④4機ずつ計8機誘爆する編隊が出現する。これらは一番上の2機をロックして撃つ。
⑤②と同じやり方で撃とう。
⑥右に2機、少し離れて左に1機。1機ずつロックしていく。次の4機は、早くロックしてミサイルを撃とう。





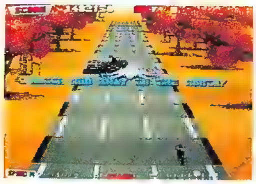
先制攻撃命なのだが…こうならないように。



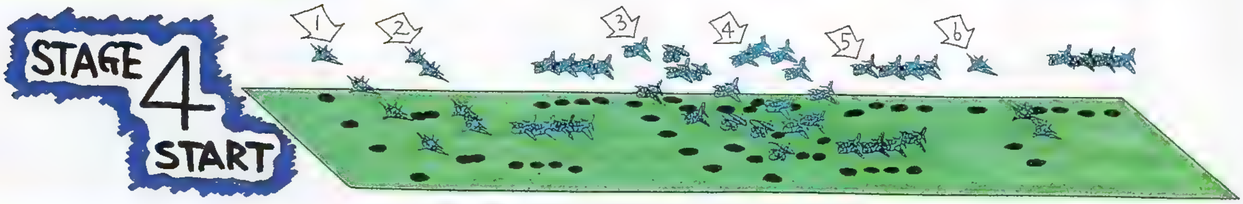
誘爆の瞬間。まあここでミサイルの多少の無駄使いは大丈夫。

STAGE 5

地上で補給する面。ミサイル100発補給は、3面での空中補給でコマンドをギリギリまで入れれば無条件に成功する。



地上補給。コマンド入力しても文字だけ。3面のコマンドが成功してれば100発補給できる。

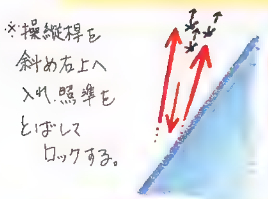


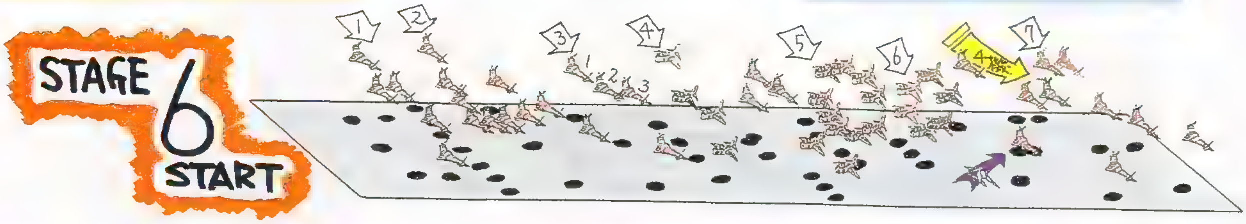
STAGE 6

①全部で5機。速攻でロックしないとミサイルで撃たれる。
②V型の編隊。中央の3機ないし5機を早めに撃ち、照準をとばして両端をロックする。
③4機が順々に出現する。番号順にロックしていこう。
④右下がりの編隊。流れるようにロックして撃とう。
⑤右端に3機。1機ずつ照準を思いっきりとばしロック―このあと、輪状で8機。半分ずつ一気にロックしていく。
⑥6機の輪状編隊。一番上の1機をミサイルで撃ち誘爆。すぐ左後方から4機。これらはバルカン。追尾敵機が出現したら出た方向へ向かい逃げる。
⑦1機ずつロックしていく。



一番上のやつをミサイルで撃って誘爆させる。

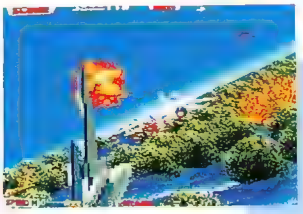


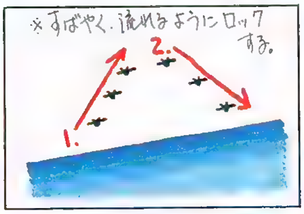


アフターバーナーII

STAGE 7

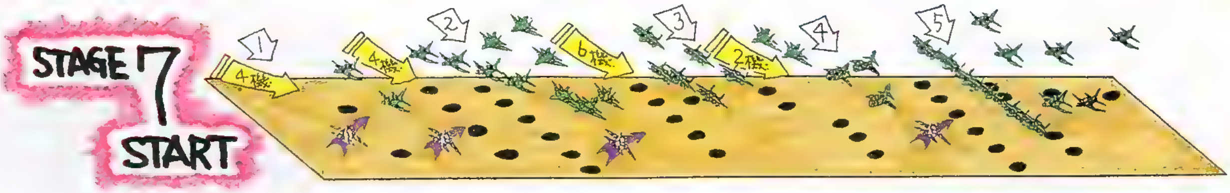
①すぐ追尾敵機。すぐ右へ逃げてすぐ消し、左後方からの4機をロックして撃ったら速度をローから全開に2秒ほどさせて戻し、追尾敵機を前に出させ、前方の2機をロック、次に左後方からの4機もロックオンして撃つ。忙しい。
②4、3、3機とロック。次に左後方からの6機もロック。
③全部で6機、1機ずつロックし、左後方2機もロック。
④左の2機を先にロックし、撃ったら右の3機の頂点の1機をロックし、誘爆させる。
⑤八型の6機を速攻でロックし、残りは2機ずつロック。


7面に入ったらすぐアフターバーナー点火！



STAGE 8

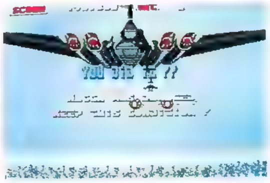
ボーナス面。バルカンを使って地上物をバリバリ撃ちまくる。目いっぱい下に撃つのではなく、少し上を狙って撃つと当たりやすい。



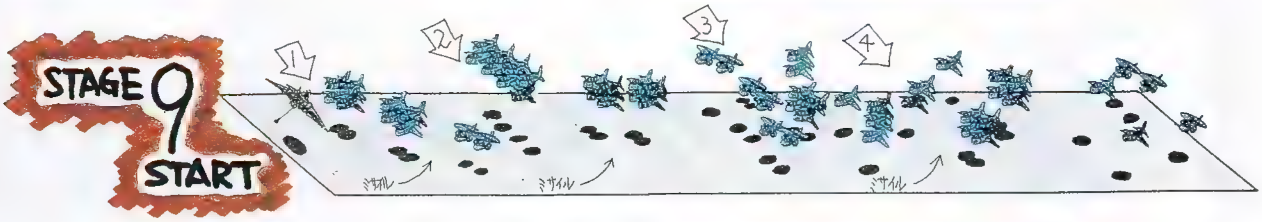

バリバリ地上を撃っていく。テントなどもね。

STAGE 9

空中給油でコマンド入力。
①後ろからミサイル。ゆっくり半円を描き、逃げる。
②3機だけミサイル。残りの5機は左へ飛びつつバルカン。
③左から2、1、3機。速攻でロックし、次の分裂を待つ。
④分裂が続くので左の1機は無視する。出現と同時に4発ずつ早く撃つ。次の2機3機をロックしたら速度をハイへ。


9面に入ってすぐ空中補給。コマンドを入力するがここもギリギリまで。すると11面の補給時ミサイルが100発になる。


特攻編隊（4機）は1度にロックし、4発撃つ。早めにしないと次が苦しくなる。

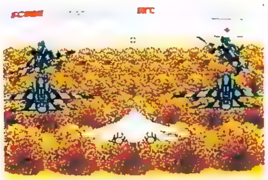


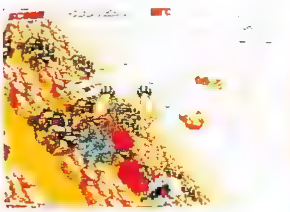
●ここで一言！

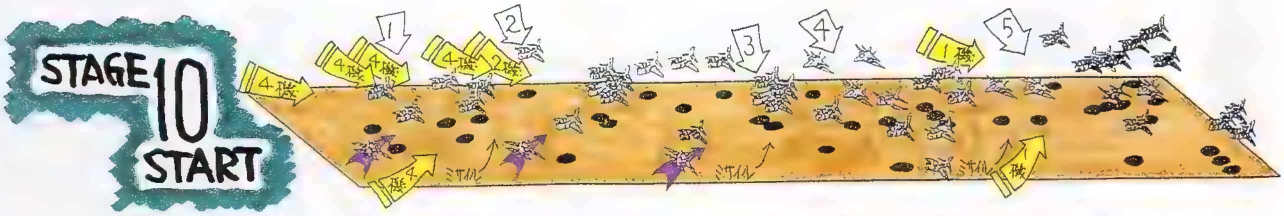
メンテナンスがねえ。しっかりしてないと、まじにダメ。セガさん、お願いしますよ。まだまだ遊べるんだから。

STAGE 10

①この面に入ったらすぐローにし、左右後方から4機ずつ8機のうち4機はロックする。
後ろからのミサイルを小さく円を描きつつ逃げ、左後方からの敵機をバルカンで撃つ。
②後ろから追尾敵機、ミサイルとくる。逃げと攻撃（ロックオン）は同時に行うように。
③前方からの敵はとにかく早くロックオンすること。
④左右後方から1機ずつ出現。
必死に追いロックする。すぐミサイルがくる。
⑤ここからは、空中給油するまでの間、どんどんロックしていく。最低でも6機は撃つ。100発使いきればいい。


この手前までスロットルをハイにしてきて後ろからきたところでロー。そして両側の2機ずつ4機をロックし、ミサイルでおとす。


前からの敵機にミサイルを撃たれないように先制攻撃をすること。



STAGE 11

空中給油中にコマンド入力で5千万点もらおう。

①すぐ左後方から6機。バルカンで撃つ。左3機、左右3機ずつは頂点の1機をロックしていき誘爆させていく。

②北斗七星型編隊は、下の4機だけロックし、左側に2回3機編隊が出現するので頂点をロックし誘爆させる。

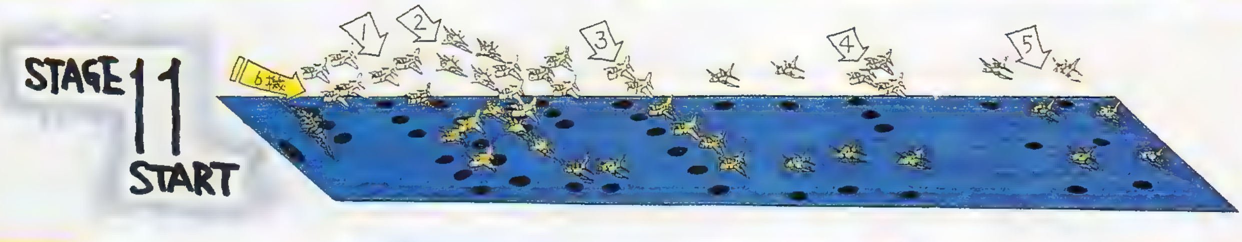
③右から2、3、4番目をロックしたら左の2機を左から1機ずつバルカンで撃つ。

④前の敵に時間がかかるとこの3機、誘爆させにくくなる。

⑤残りは、右をミサイルで、中央と左はバルカンで撃つ。



11面の空中補給。ここでコマンドを入力すると5千万点入る。9面でコマンドを入力していればミサイル100発は成功する。



STAGE 12

①下に引きつけ上へ行き、バルカンで撃つ。

②11面の③と同じやり方。このあと右、左、右、左、右と1機ずつロックしていく。

③追尾敵機をすぐかわし、3機編隊が出現する、両端をミサイルで撃ち、中央の1機をバルカンで撃つ。

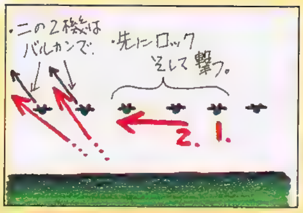
④左右の敵機を無視し、中央の分裂を即ロックして撃つ。

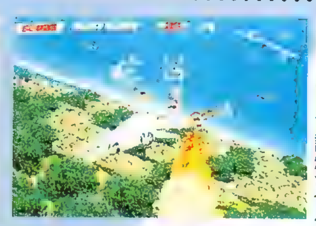
⑤ミサイルを撃ちながらくるが、全部バルカンで撃とう。

⑥V型編隊。すばやく左端の1機をロックして誘爆させる。

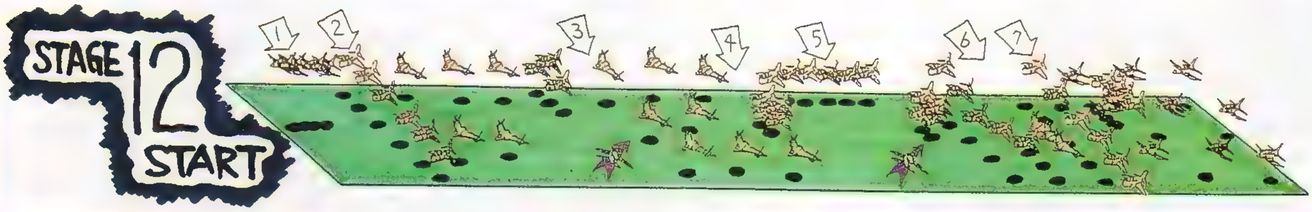
次の右の3機は、右上を向いてバルカンで撃つ。

⑦②と同じやり方で撃ち、左の4機編隊の一番左端の1機をロックして誘爆させる。





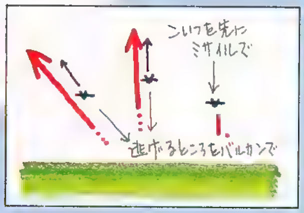
バルカンとミサイルの複合攻撃がこの辺から始まるぞ。



STAGE 13

2回目、そして最後の地上補給。11面の補給後、50発ピッタリミサイルを使ってここへやってくる。残り50発に50発補給で100発にして出撃。

こんなときに横をOUTRUNの車が…



STAGE 14

①右側の2機だけロックオン。

②左側の2機だけロックオン。

③右側の2機をロックする。

④③の逆で左側2機をロック。

⑤先の3機×2は右の1機のみロック。次の3機×2は全部バルカンで撃つ。

⑥3機×2。右側の1機のみロックし、残りはバルカン。

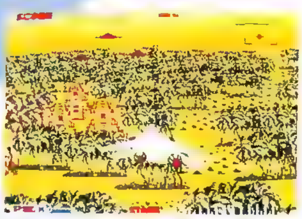
⑦8機中4機はロックしよう。

⑧バラの8機。バルカンで。

⑨最後に連射野郎2機、52発以上残ってたらロックしよう。



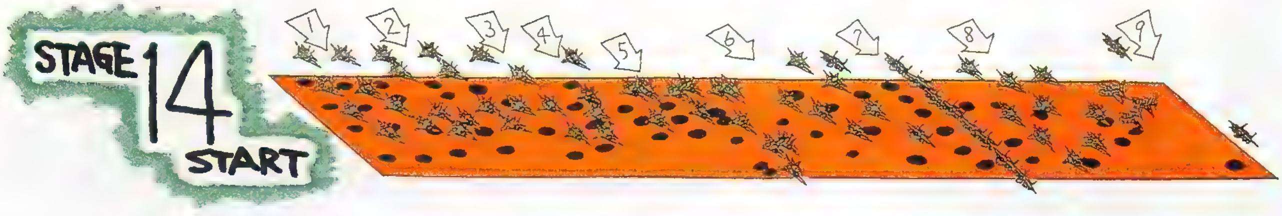
13面の地上補給。コマンド入力しても文字だけしか出ない。



ほぼ半分の敵機はバルカンでおとす。

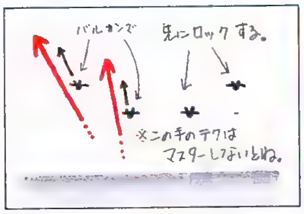


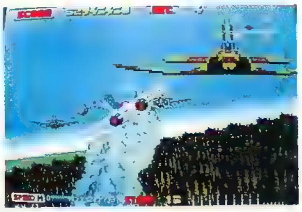
1機がたくさん撃ってくるやつが連続して出てくる。少しずつよけること。

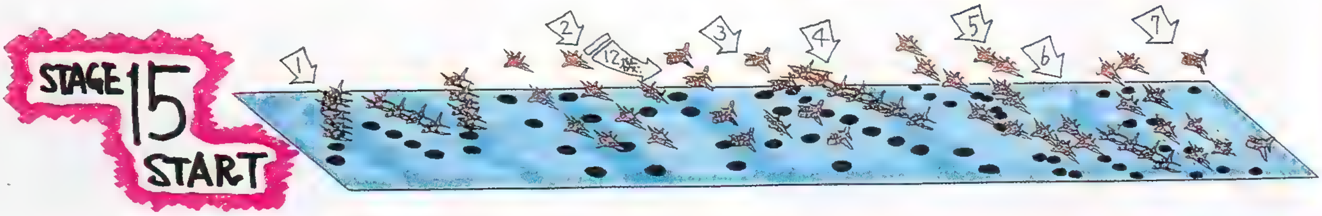


STAGE 15

①4機×3。最初の4機は少しずつ右へずれながらバルカン。残りの8機はロックする。
②4機編隊は、右側の2機をロックする。左後方からの12機は、全部バルカンで撃つ。
③連射野郎を即ロックし、次の4機は、両端をロックする。
④8機全部ロックして撃つ。
⑤下に3機編隊、上に8機いる。右上の4機をロックして残りの7機をバルカンで撃つ。
⑥この4機をロックしたら、次の8機編隊は、右側4機のみロックし、残りはバルカン。
⑦片側の1機のみロックする。




15面に入って初めの4機はバルカン。ミサイルを撃ってこないため。



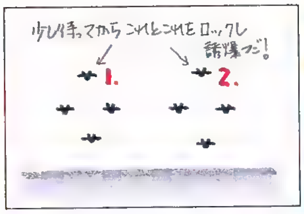
STAGE 16

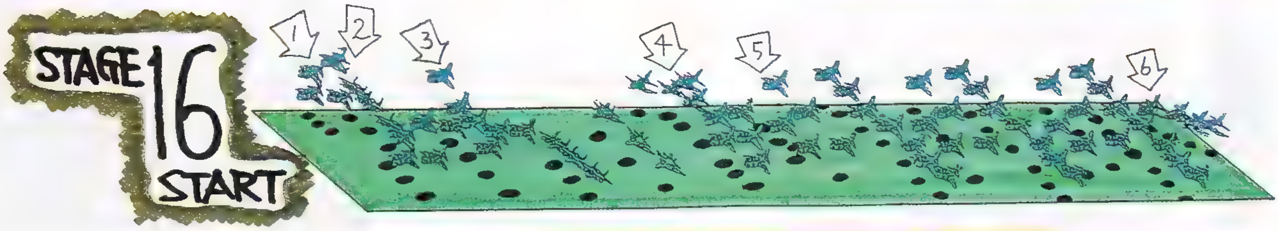
①左右に4機ずつ。出現して少し待ってから両方の頂点の1機をロックし、誘爆させる。
②左端をロックし、右側の2機は正面にくるのでバルカン。
③7機編隊。一番左端の1機をロックして誘爆させる。
④一番上をロックし誘爆。左の編隊のうち2機をロック。
⑤W型編隊。一番左端1機で誘爆させ、次の8機編隊は、右側の5機をロックする。W型と8機のセットを3セット。
⑥最後の4機は、右へずれていくので右に移動しながらバルカンで撃っていく。

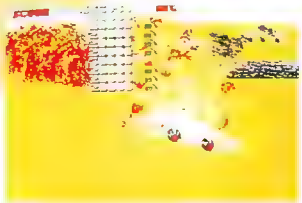

ここもコマンド入力しても文字だけ。

STAGE 17

最後のボーナス面。8面よりも長いし、塔が多い。ちゃんとバルカンを撃っていないとぶつかる。いっぱい地上物があるところで少し撃たず、一気に壊すと、たまにバグってカンストすることがある。

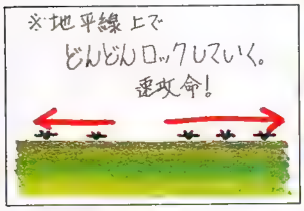


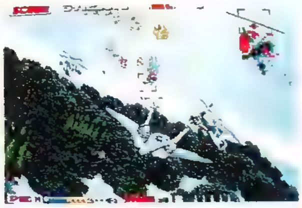


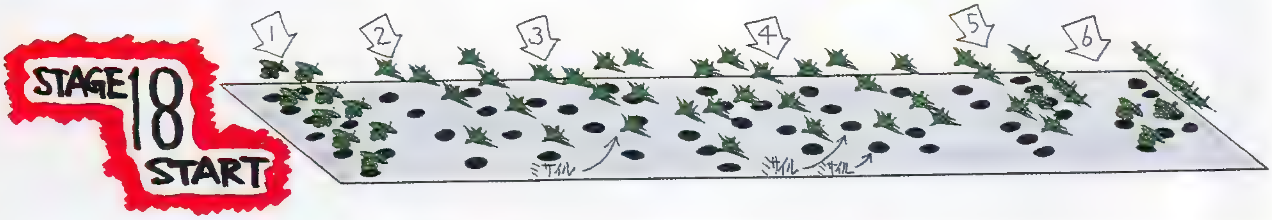

もっとためてバルカンを撃てば点数の桁が下まできて…カンスト。

STAGE 18

①地平線上で次々にロック。
②4機×2は、右側の2機のみロックして撃つ。
③離れてる3機編隊は、1機だけミサイルで撃ち、三角形編隊は、全部バルカンで撃つ。
④後ろから連続してミサイルがくる。まわりながらかわす。
⑤9機全部ロックオンする。
⑥右の3機をバルカンで撃ち、4機編隊をロックしたらミサイルに自ら当たりにいく。




18面は、ミサイルでの先制攻撃中心。最後のヘリコプターに撃たれることを忘れないこと。



STAGE 19

わざと死んで空中給油をうける。するとこの面の最初の敵を撃つことができる。

①スタートしたらすぐ一番上に見える2機をロックオンして、誘爆させる。

②①の直後4機編隊が出現。右側の2機をロックしたら左側の2機をバルカンで撃つ。次の編隊も同じようにして半分ずつ分けて撃つ。

③ここからは、ゆっくりと時計まわりにまわりながら後半まで進んでいく。基本的に、右端の敵機はミサイルで撃ち、中央から左側の敵機をバルカンで撃つようにする。

なぜ時計まわりに動くかというと、左から順々に前にくるので、バルカンを当てるのに少ない移動ですむからである。まわるタイミングがずれると全然意味がなくなるけど。

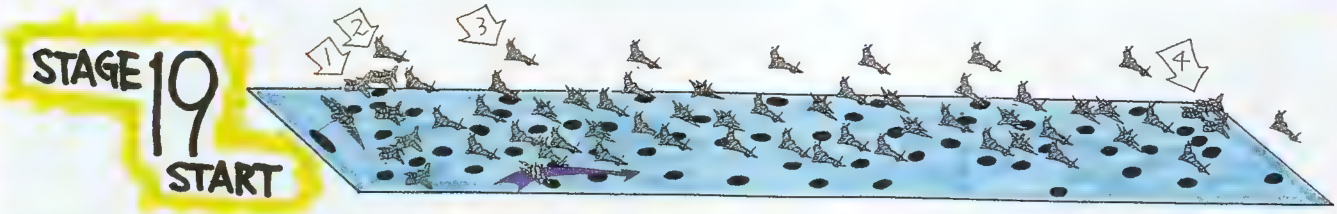
敵機の軌道を考えてバルカンを撃っていく。当たらなくても追わず、ひたすら時計まわりで撃ち進んでいく。

バルカンはちゃんと狙って撃てるように慣れなければね。

④最後に3機編隊。全部バルカンで撃つ。



まわりながらバルカンを確実に当てれるようにならないと、1500は見えてこない。



STAGE 20

①すぐミサイルが後ろからくる。かわすとき追尾敵機も出るので右へ動きかわす。このとき分裂に向け4発ミサイル。

②右から左へ8機連なる編隊。前半分は無視（その前の3機を撃っているので）して、後半分の4機をロックし、右へずれて追尾敵機をかわす。

③3、3、4、3機と続々と編隊がくる。最初の3機は、少し高いところを飛んでいて、あとはだいたい同じ高さを飛んでいる。これら全部をバルカンで撃つ。がんばれ！

④横長に5機。右から2、3、4番目をロックする。このあとすぐ分裂。すぐロック。

⑤10機ぐらい次々にくるので1機ずつロックしていく。

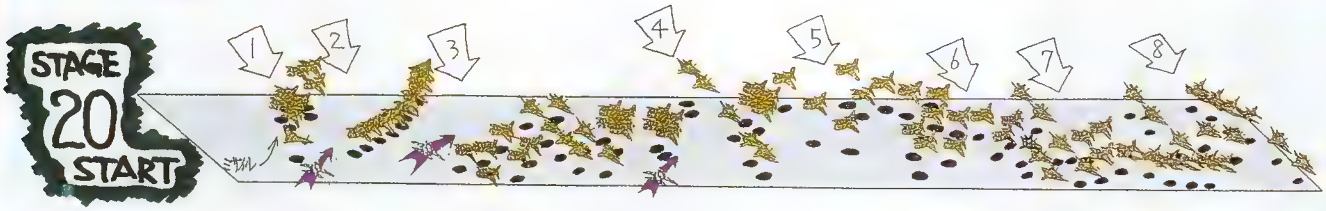
⑥3機×2。これはもうバルカンで撃つしかない。その次の4機は無視してもいい。

⑦3機をバルカンで撃ったあと、右に連続で6機。正面に入って3機に1機の割合でロックし、残りはバルカン。

⑧ここから残りは、中央から右の敵機をミサイルで撃ち、左側にいる敵機は、バルカンで撃つ。この面の終了時に15発残っている程度にする。



後ろの敵も考えながら前方の敵を相手にする。



STAGE 21

空中給油中にコマンドを入力し、2億5千万点ボーナスをもらおう。

①スタートしてすぐミサイルと追尾敵機に追われる。円を描きかわしながら、目前にくる敵機をバルカンで撃つ。

基本的に右端のはミサイルで撃ち、中央から左側はバルカンで撃つようにする。

②画面右半分に出現する敵機はどんどんロックしていく。分裂は確実に4発撃つこと。

③右の3機編隊を、右へ向きながら3機ともバルカンで。左の3機を無視する。次の中央の3機は、斜めにバルカンをバラまいて2機撃つ。

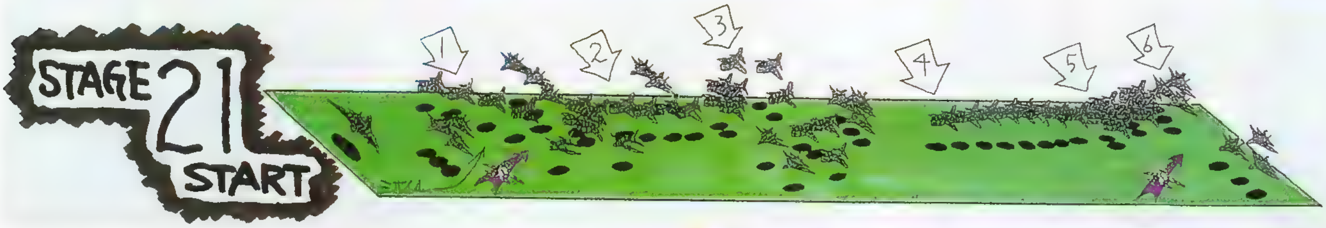
④中央よりやや右寄りのところから8機が次々に突っ込んでくる。全部バルカンで撃つ。

⑤8機のあと少し間をおくと分裂が2セット連続でくる。先の4機はとにかく早くロックし、次の4機のうち2機ロックできるようにする。

⑥左後方に出現する追尾敵機を、左移動でかわし、残りの3機×2の編隊（きりもみでくる）を先の3機はロックし、次の3機はバルカンで撃つ。



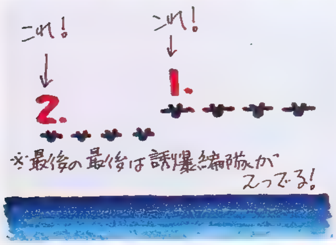
ここでコマンドを入力（ダブルクレイドルタイプ）すると、2億5千万点入る。

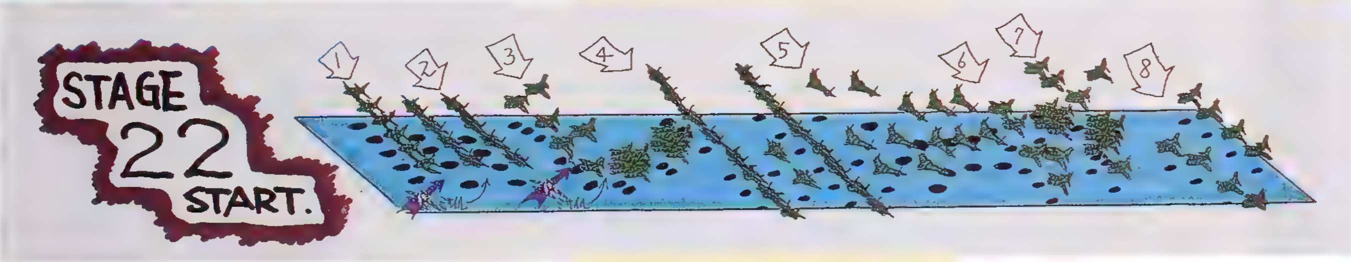


アフターバーナーII

STAGE 22

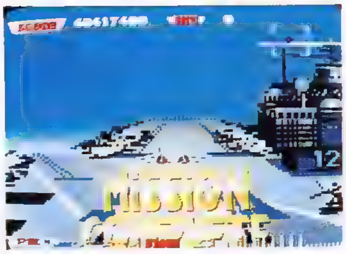
①横長の6機編隊。ミサイルと追尾敵機が同時にくるので、これをかわす前に、6機中右寄りの4機をロックしてかわし始める。残りはバルカン。
このあとの4機ずつの編隊は、右半分をロックして、左半分をバルカンで撃っていく。
③左右に3機ずつ出現。両頂点1機ずつをロックオンして撃ち、誘爆させる。次に出る分裂2つは、即ロックオンして、8機全部撃とう。
④もうおなじみの8機編隊。右半分をロックし、残りを左へ向かいつつバルカンで撃つ。
2機のあとまた8機編隊が出現。これも同じように撃つ。
⑤10機あまりが次々にくる。ここも例にもれず、右側の敵機はミサイルで撃ち、左側の敵機をバルカンで撃つ。
⑥右寄りに三角の編隊が出現。右上の1機をロックオンして撃ち、誘爆させたあと、すぐ左に動き、その左にいた2機をバルカンで撃つ。
⑦分裂、左に3機、分裂と出現。分裂はロック、左の3機はバルカンで撃つ。
⑧最後の最後に誘爆する編隊が右、左と4機ずつ出現。各左端1機をロックし、誘爆させる。ここでミサイルゼロ!!





STAGE 23 "帰艦"

よく帰ってきたって感じが実感であろう。
23面は帰艦するシーンのある面だ。バッチリミサイルを使いきっていればOK。あとはネーミングのときを待つだけ。さてHIT数は1500を越えたかな?



おつかれさまでした。



コマンド入力すると、文字がでる。


無事帰艦。

エンディング

無事帰ってきたパイロットをみんなが迎えてくれる。うれしいじゃない。これでHIT数が1550から1600を狙えるかなって感じ。大ミスしてても1500は越えられると思う(パターンを覚えていれば)。
あとは、慣れること。ミサイルの使い方がよければ1600以上も夢ではない。けどつらいぞ。
数十回やって数回かな。もうあとは君の腕しだいだね。がんばってみてください。



長い長い戦いを終え、無事に(1回死んだっけかな?)帰艦。



無事任務を終え着艦完了した私を仲間たちが迎えてくれた。



この熱いエンディングのあとにネーミングがあるのだが、はたして1500にとどいたかどうか、ワクワク、ドキドキする瞬間だね。

あとがき

うーむ、今やABIIもオールドゲームとなってしまった。
残っているものも少なくなってきたし、なんといってもメンテナンスだね。
店員なかせのメンテナンスだから、ちょっと直してってというのは無理っぽい。とても残念だけどね。
でもあるうちはなんとかやり続けたいよね。

テトリスをこよなく愛する人に贈りたい

テトリス

今、ここにテトリスのすべてを解き明かしたい。それはとても難しいことであるが我々は研究、努力でこのゲームを極めんとしたのだ。

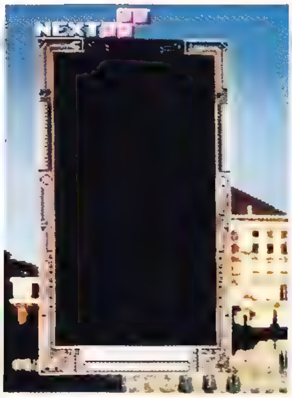
水島屋T.J.

「テトリスに攻略法なし」これが現在の結論である。冒頭にこれだけは言っておこう。

さて、8ページある本記事は基本的なものから高度なものまでを集めたテクニックの紹介、プレイヤー間のテトリス進化の話、そして関連性のあるテトリスの発展ゲームとアレンジゲームなどの紹介、最後に電源パターンを列記してみた。読み物として読んでもらってもさしつかえないようにしたつもりである。

ビデオゲームが生まれてからかなりの歳月がたつが、私の個人的なかかわりとしていえば、これだけ心底、熱中できたゲームもない。製作者である、アレクセイ＝パージトノフ氏に深く感謝したい。

テクニック編



置き方は無限大

テクニック紹介に入る前になぜ、「待ち」などの攻略をしないのか説明しよう。

冒頭でも述べたように、テトリスに攻略法はない。言い方を変えると、「十人十色、皆、その人なりのプレイの仕方、その人なりのブロックの置き方がある」のである。

テトリスで登場するブロックは7種類あり、ランダムで常に7分の1の確率で降ってくる。よって、どんな形に積もうがその状況にふさわしいブロックがくるときはくる。強いていうならば「スピードに慣れろ」ぐらいであろう。

そういった意味で、これから紹介していくテクニックはテトリスが好きな人にぜひ読んでいただきたい。厳しいことをいうようだが、ゲームがうまくなるには1にも2にも練習（というより、プレイの回数）あるのみだから、頭で考えるだけでは上達しない。たった1つでいい、何かをマスターして少しずつ覚えていってほしい。

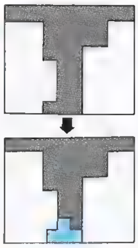
前置きが変に長くなってしまったが、これから記すテクニックを知らない人は「こういったこともできるのか」という感覚で読んでいただければ幸いだ。これが現在までに解明されたテクニックである。

回転入れ

回転入れができないブロックは黄色だけである。始めに各ブロックの回転パターンを載せておくので、てらし合わせて見るとわかりやすいと思う。

水色①

一番基本的な回転入れである。落ちてくる時に1回転できれば準備OK。この2回転目の状態から3回転目で回転入れが行われる。

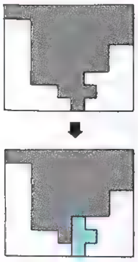


水色②

こういった回転待ちの状態になることはあまりないのだが、運よくこの状態で水色が降ってきたら落ちついて入れるしかない！

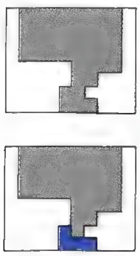
3回転させて穴にはめてから1回転でてライン、もう1回転させると1ライン消える。

青



水色の基本パターンが左の穴1マスだったのに対し、青では2マスである。最初の図で普段、右側の突起はないと思うので、左に2マスあいたら青の回転待ち、もしくは黄色のずらし入れ待ち、妥協して緑を入れて、水色の基本パターン待ちにしたい。

1回目の状態でセットして2回転目で完成。

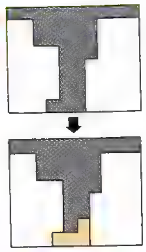




オレンジ①

水色がどうしてもこない場合に準じて入れられるのがオレンジである(逆も同様)。このオレンジの回転入れも水色同様に基本的なパターンであるので、ぜひ覚えたいところである。

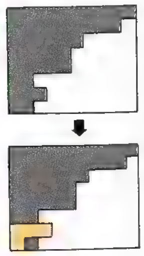
1回転目から2回転目で完成。



オレンジ②

案外、知られていない回転入れである。が、実はこの状態ではオレンジのほか、水色と紫も回転入れができる上に青の1回変化で3段目を消すこともできるわけで、待ちの広い状態だといえる。

3回転目から4回転目（初期状態）で完成。なお、水色の場合は3回転目から4回転目、紫の場合は1回転目から2回転目で完成する。

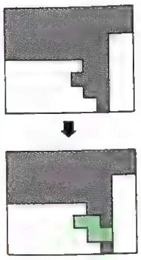


緑①

緑オンリーの回転入れ待ちである。1回転目から2回転目の回転でできる。

余談ではあるが、この状態で水色の3回転目を入れることができる（最高速で）。

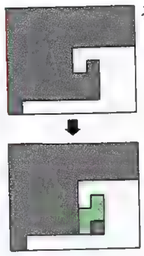
やり方はあらかじめ3回転変化をさせ、階段落としでタイミングをはかってレバーの右→左をすばやく行う。



緑②

この回転入れは回転後に穴ができてしまう…。つまり使えない回転入れなのだが、テトリスの続編で使い道がみつかったものなので一応載せてみた。

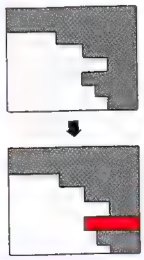
初期状態から1回転で行える。



赤

最後に赤の回転入れ。これはあくまで一例にすぎず、赤の回転入れは回転パターンを把握していればいくらでも応用はきく。

この図の場合、まず1回転させて立て、着地したらもう1回転させて初期状態に戻せばよい。



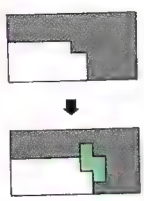
回転入れの作り方

回転入れが発見された当時、回転入れは偶然、そういう状態ができたら楽になる程度だったが、階段落としで時間を稼いでネクストを見て、回転入れができるブロックだったら行う、ということがテクニックとしてつかえるようになった。

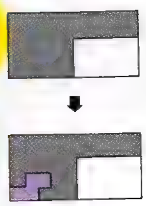
以下、凡例を3種類挙げるので参考に。

①緑をたてかけて作るパターン

そもそも回転入れとは緑や紫が降ってきてどうしてもすき間ができてしまう場合にあみだされた脱出方法である。よって、この対回転入れ作製パターンも基本的な作り方であるわけである。



②平らな状態に紫・緑のパターン

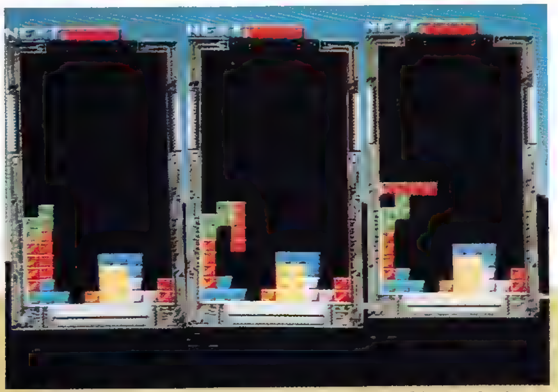


待ちは水色とオレンジ、青になる。緑なら左端に1回転目の状態で同じ待ちで、両方とも右のブロック塊の上に置いてずらし、入れ待ちをしてもかまわない。

②これがはしり技だ!!

はしりを簡潔に説明すると、回転入れをする際にさらにレバーを混合させてしまおうというもの。

理論とやり方は図を照らし合わせて見ていただこう。



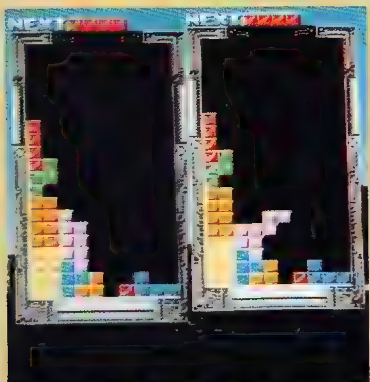
まず赤。レバー左で重力を左に変えて。
ボタンを押す。すると回転して、
ピッタリ収まる。



水色。左向きにしてくぼみに入れたい。
2回転させたらすぐレバー左で重力変化。
レバー左は着地と同時に入れる。



緑。紫と同じ要領で回転させれば、
最高速でも立てることができる。



紫。着地と同時にレバー左。
タイミングで回転させてこの通り。



青。右端より1ライン左に落とす。
オレンジと同じく2×4にまとまる。



オレンジ。2回転で定を引っ掛ける。
レバー操作は左に2回。

テトリス日記

テトリスが発売されたのが1988年の12月。発売直後、プレイヤーの間でテトリスはどのように研究され、そして成長していったのか、昔の編集部ノートを読み返してみた。
なお、表中の(編)はゲーメスト編集部内、Ⓟはプレイヤー間での話である。

88年12月

22日——(編)レベル19到達。スピードはレベル20でもう一度遅くなるのか、と思案される。

23日——(編)スコアが5万点を越える。

24日——Ⓟ新宿にてレベル21が出る。これでレベル20ではスピードは落ちないことが確認される。(編)某所にてガントレット筐体を改造したテトリスが置いてあることが判明した。

27日——Ⓟ巣鴨でSPREAM-D-G氏がライン140、レベル40を記録する。

29日——Ⓟレベル70が記録される。レベルは100以上ないだろうと予測。

89年1月

5日——Ⓟレベルカウンターがストップする。

9日——Ⓟライン500。(編)レベル73、ライン300。ノーマルランクでもエンドレスが見えてくる。レベル15以降でも画面半分以上積んでから押し返すことが可能で（運と腕の良さにもよるが）レベル20ですでに画面の3分の2くらい積み上がって、そのまま押し返すことができないままでも、レベル27くらいまで耐えられたという場合もあり、すべては待ちの理論に基づくものであると考えられる。

11日——(編)編集部から歩いて行ける距離にあるゲームセンターに、50円のテトリスが3台入り、これにより編集部員のプレイ頻度が急激に上がる。ライン653。

18日——(編)巣鴨キャロットにてライン729を記録。

21日——(編)イージーランクでのラインカンストが記録されるが、スコアは99万千点。

24日——ⓅD-G氏の点効率がかなり高いものであることがわかる。ライン500でスコア50万。理由はレベル15以降も4ラインのテトリス狙いでプレイするため。

26日——(編)イージーランクでオールカウンターストップが達成される。ラインはまだ643。

27日——(編)以後、イージーはプレイしなくなり、ノーマルでの記録が重視される。ラインのカウンターストップ達成。

28日——ⓅD-G氏、遂にテトリス、オールカウンターストップを達成／場所は新宿キャロットで狭い店内にいた多数のギャラリーの歓声と拍手を浴びる。
GMC-N-X氏の考えたテトリスの新しい遊び方がうける（遊び方の詳細は別に記載）。

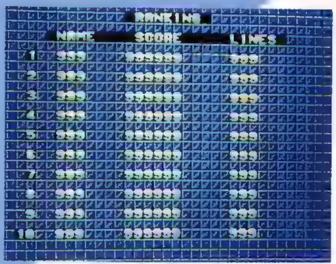
30日——Ⓟゲーメスト3月号（通巻30号）が発売される。全国トップはSPREAM-D-G氏のイージーランク9403700点と同氏のノーマルランク2583445点（レベル80、ライン339）であった。

テトリスの遊び方1

日記のところでN-Xルールというのがあったが、やり方は簡単。一番最初のブロックを1マスだけ最下段につけるようにし、2番目以降のブロックを最下段につけたら負け、という遊び方である（最初のブロックが黄色ならブロック分がつくことになるが）。
写真では最初の赤をたててオールカンスト達成の瞬間を撮ることができた。


N-Xルール赤バージョン!

また、夢のネームエントリー画面オール9計画も成功／もう2度と見られないだろう…



プレイ時間20時間、TIRED…。

テトリスの遊び方2

新潟のFGKというグループがあみだした、テトリス検定試験の内容を記そう。
まず、一番左下にブロックを1マス分だけつけるようにし、（黄色ではだめ）以後、斜めに空白を作っていく（写真参照）。そして、その空洞の数によって、「テトリス1段、2段」という具合にランクづけされるわけである。


13段ぐらいまでは可能かな?

バグ

①増殖技

天井にブロックをつけた状態で2ライン以上のブロックを消すとブロックが増殖する。写真では9個の増殖に成功している。

②ブロック超遅落下技

プレイスタート直後、上に1マス分のブロックが出るように第1ブロックを置き、第2ブロックが第1ブロックと1マス分のブロック幅ですれ違うようにする。
後はレバーを左→右→左と交互に入れるだけで30回移動するまで第2ブロックが落ちてこない（直後、突然くっつく）


最高18個まで増殖可能。


階段落とし多用でもレベルUPは遅くなる。

③コマンド

バグではないと思うが、デモ画面でゲームオーバー表示画面のときにスタートボタンを押していると画面が永久に止まってしまう。



何の意味があるのかは以然不明である。

テトリス



2月

1日——(編)ライン828。NIXルールはいろいろと勉強になる。

4日——(編)ポニーキャニオンからテトリスのビデオ化の話が持ち込まれる。プレイヤーはGODとT.J.に決定。

6日——(編)編集部でも遂にオールカウンターストップ達成。続いて1人、2人と達成されていく。

7日——(編)幻の4ライン全消し、10万点が出る。が、DIG氏はすでに何回かやっていたとか。このころになると1ラインや2ラインの全消しはちょくちょく出ている(狙って出るようなものはなかった)。

20日——(編)スタート直後に黄色3つ、青2つでいきなり2ライン全消しになり、驚く。

27日——(編)2回連続の全消しが出る。(2ライン×2)と同時に黄色の3つ待ちの状態で見事に3つ黄色が降ってきて全消しになる話も。

28日——(編)5回、6回とオールカウンターストップが出る中、点効率はラインカンスト時に90万点を越すようになる。この後、ハイスコア集計までされるようになったスコアカンスト時のライン数へと時代は移っていく。現在は400ライン前半。

Ⓟ画面中にブロックが1マスだけ残る、という噂が広まる。この時はまだ、デマ情報ではないかと考えられていた。

3月

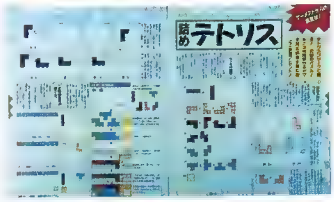
9日——(編)幻の10万、のかげでスコアカンスト時のライン数880が出る。これは10万点が出なくてもラインカンスト前にスコアカンストが出る計算になるので、集計の希望がでてくる。

15日——(編)ライン数794が出る。

22日——Ⓟ SPREAM-SHOT氏とGOD氏の2人が詰めテトリスを考案。これは2月28日のブロック1マスの噂が元になったもの。


TVゲームスペシャル
第一部・テトリス国際大会
第二部・徹底解剖・ドラクエの世界
NHK衛星第2テレビジョン

衛星放送でテトリス国際大会も行われた。



詰めテトリスは本誌で2回掲載された。

テトリスのゲームデザイナー アレクセイ パージトノフ氏のプロフィール

1955年、モスクワ生まれ。結婚して2人の子供がいる。学校は航空大学卒業後、コンピュータ・センターの大学院に入る。

氏の科学研究の関心は心理学とコンピュータのインターフェイスにあり、テトリスもこうした人間心理の研究のために製作された。

テトリスの名の由来

テトリスは「テトラ」という、ギリシャ語で正方、4を意味する言葉で、登場するブロックの構成要素からとったもの。「5」を意味する「ペンタ」からとって「ペンティス」というゲームも存在する。テトリスは「プラパズル」という、1つの箱の中にしきつめられている多数のコマを1回、バラにし、再び元通りのしきつめられた形にする、というパズルがきっかけで、これをコンピュータ化してアレンジされたのが最初。



ワジム・ゲラシモフ氏のプロフィール

1969年ボロネジ生まれ。1973年からモスクワに在住。モスクワ大学を卒業し、現在はコンピュータ・センターでシステム・プログラミングの研究をしており、今年2月より1年間、ソフトウェアとハードウェアの勉強のために日本に来日している。

学校で3年生のときに知り合ったアレクセイ・パージトノフ氏とのコンビでテトリスは製作された。ゲラシモフ氏はプログラムを担当した。



ゲラシモフ氏と対戦!?

去る5月20日、フジテレビの「スーパータイム」という番組で氏と私T.J.のエキシビジョンマッチが行われた。そのときのインタビューでは「日本のテトリス・ブームは大変、嬉しいことです。テトリスを楽しんでくれる人が増えてくれるのはとても光栄なことです」と語ってくれた。

また、テトリス製作のきっかけについては、「ソ連ではどこでも売られているペンタミーノという小さな箱に12個のコマを順番に並べるおもちゃをコンピュータ化してみようと考えたのが始まりで、細かいルールについてはパジトノフ氏と話し合って決めました」との答えが返ってきた。


知的です、ゲラシモフさん。


スコルピウスも解析!

サイン入りビデオプレゼント!!

氏の来日を記念してテトリス攻略ビデオ(サイン入り)と業務用のテトリスとフラッシュポイントのカタログのセットを2名様にプレゼントします。御希望の方は官製はがきに住所・氏名・年齢・性別・職業・テトリスのプレイ歴・テトリスに対する思い入れをそれぞれ書いて、「ゲーメスト増刊号、テトリスサイン入りビデオ・プレゼント係」までお寄せください。〆切りは7月19日です。



もう二度と手に入らない。

電源パターン

以前、ゲーメスト本誌の「ぜんじのゲームキャッチアップ」のテトリス編その2の中で電源パターンについてふれたことがあった。ご記憶の方もいるだろう。詳細を今一度正確に記しておきたい。

まず、電源パターンがあるのではないか、と最初に気づいた人間は編集部の山河悠理である。89年1月の第2回目のテトリスの取材の時、写真撮りのために電源をしばしば切ることがあり、そこで最初に出現するブロックのパターンが同じことに気づいてセガの開発者に聞いたりした。そうこうするうち、電源パターンの存在を確信。

そのことを編集部で聞いた私は早速パターン作りに没頭した。最初の全消し1回を作った時点で各地に応援を頼み、編集部員から大阪の友人に至るまで、パターン作りに全力投球してもらった。

結果、編集部のYOU・Aが続々とパターンを完成。スコアカウント時のライン数130台にまで到達した（以降、このパターン作りの技術はそのまま詰めテトリスに生かされることになる）。

以上が電源パターン完成までのいきさつである。当時パターンが誌面に出なかった理由は、記事を読んで電源を切る行為が増えるのを避けたいがためで、噂を聞いた人は少なからずいたようだ。

電源パターンのやり方

電源パターンはある状態でゲームをスタートすると、ブロックが毎回同じパターンで降ってくるというものである。

ある状態には2種類あり、基板の中に内蔵されている電池（ブロックを記録するためのもの——ブロックをランダムで出現させるため）が切れているテトリスで電源を一度落としてからプレイする、もしくは、テストモードで、「バックアップロムクリア」の欄をYESにした直後のプレイが電源パターンの状態になる。

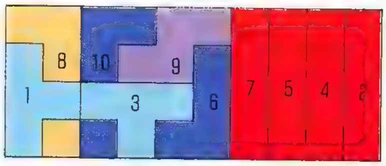
以下、電源パターン130ラインの全組み方を公表します（今では100ラインを切るパターンも一部で作られたらしい）。

電源パターン表

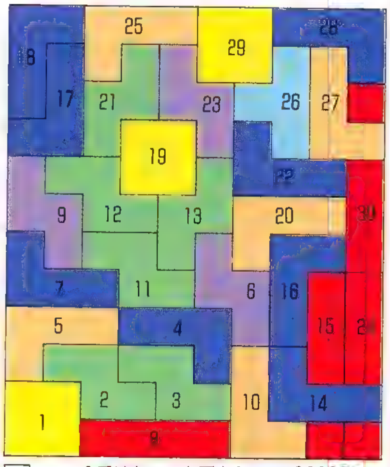
血と汗の結晶だ!!

パターン表はこう見よう

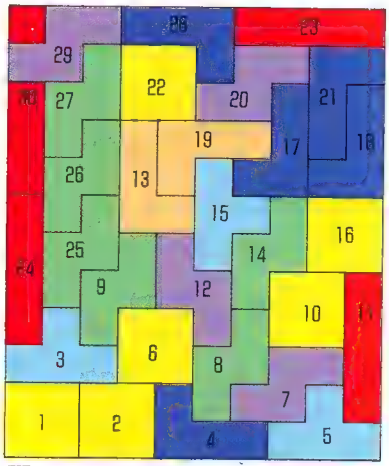
パターンは①から⑰までの全17パターンあり、各図の左下に表示されている数字が順番である。パターン中の数字はさらにその中のブロックの順番になっており、プレイの際は同じ種類のブロックを混合しないようにしていただきたい。また、右下に表示されている点数はそのパターンの全消しで得られる点数で、レバーを下にいれて早く落下させてレベルを上げない場合はこの限りではない。



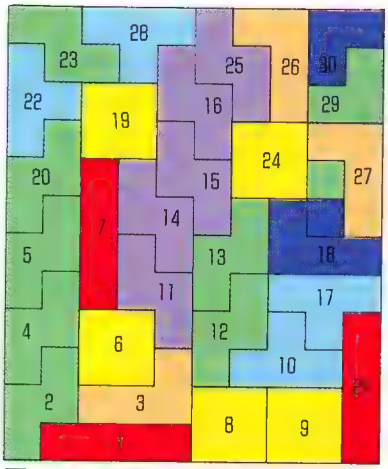
1 赤が多いので比較的簡単に揃えられる。 ☞18000pts.



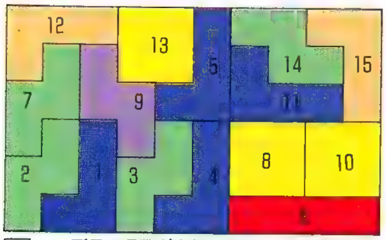
2 8番はちょっと頭をひねらないと入らない。 ☞60000pts.



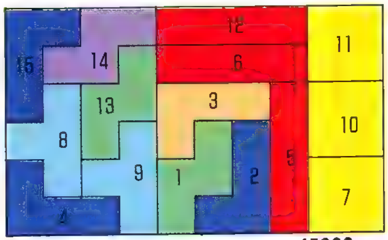
3 これではじめて10万点が取れる。 ☞100000pts.



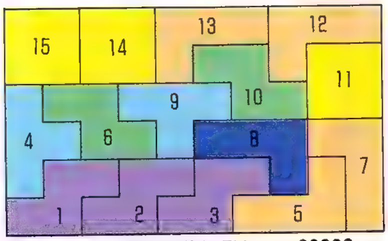
4 左から順に積んでいくのがポイント。 ☞45000pts.



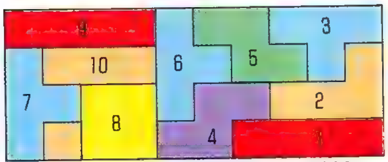
5 ブロック数が少ないので比較的楽。 ☞45000pts.



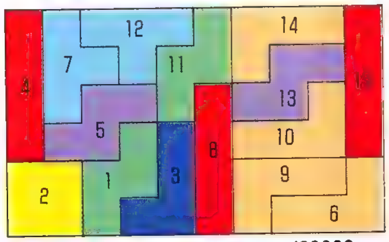
6 そろそろ最高速。パターンを暗記しよう。 ☞45000pts.



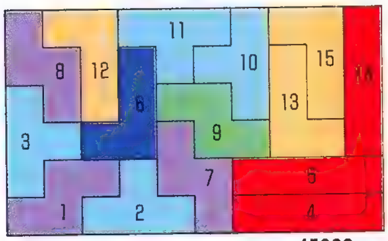
7 平らに平らに積んでいくパターン。 ☞20000pts.



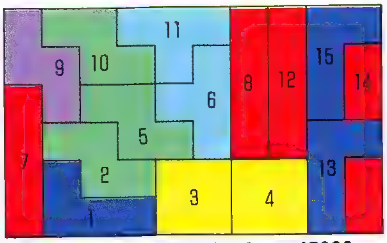
8 6番は回転入れで入れなければならない。 ☞20000pts.



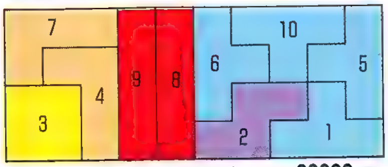
9 2回目の10万点。総計45万3000点。 ☞100000pts.



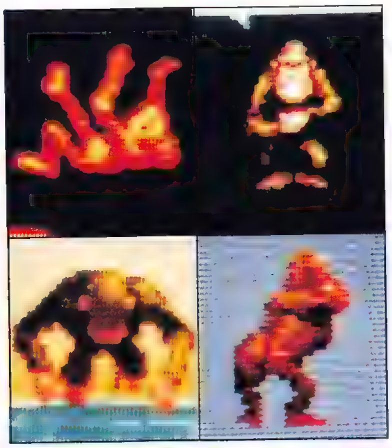
10 10、11番ははしり技で入れることもできる。 ☞45000pts.

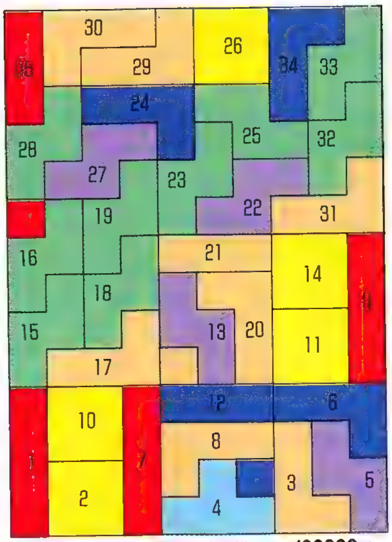


11 14、15番の順番が逆だったなら…！ ☞45000pts.

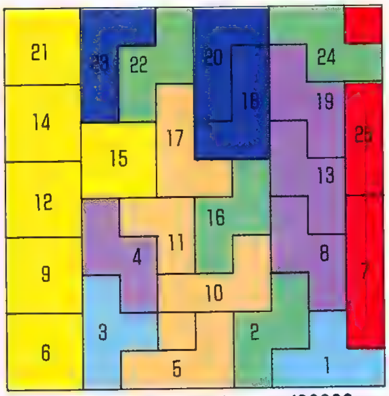


12 当然、5、6番は逆でもOK。 ☞20000pts.

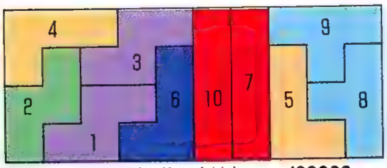




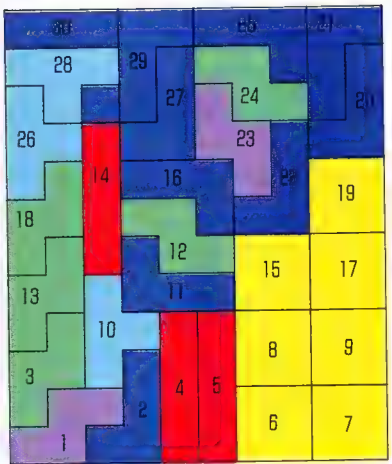
13 10万点を取るためには35個のブロックが必要。 ☞100000pts.



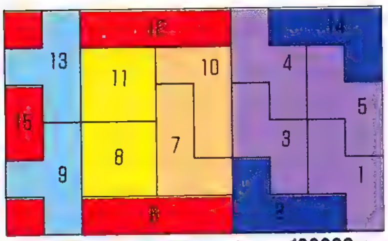
14 黄色は全て左端に積んでしまう。 ☞100000pts.



15 1、3番の積み方はちょっと不安…かな？ ☞100000pts.



16 ブロックの種類ごとにふり分けて積もう。 ☞20000pts.



17 これにてカンスト。合計130ラインだ。 ☞100000pts.

発展ゲーム

テトリスに関連するゲームは大別して2つに分けられる。1つはテトリスのゲームそのものを若干アレンジしたもの、もう1つはゲームの内容を発展させてアレンジしたものである。

Ⓐ量産系

まず量産されたのではないか、と思われるゲームをいくつかピックアップしてみたので紹介しよう。

①サルなしテトリス

オリジナル（ここでいうオリジナルとはセガのアーケード版テトリスのこと）との違いはサルがいないことと、サウンドのテンポが遅いこと。（このおかげでネームエントリーの曲が最後まで聞けてしまう）

ゲームの内容はオリジナルとまったく同じ。

②パソコン仕様テトリス

グラフィックがアーケード離れしていて背景がメカニカルなテトリス。

ゲーム内容でオリジナルとの大きな違いは…「レバーを左右に入れっぱなしにしてもすぐに端までいかない」「ラインが消滅してからNEXTブロックが落ちてくるまでの間が短い」など。難易度はかなり高くなっている。

③タイトー版テトリス

このバージョンは特にタイトーの直営店に置いてあることが多い。

パッと見ただけではオリジナルとほとんど変わらないのだが違いはある。まず音楽が決定的に違う。これはなんとタイトーサウンドチームで有名なズンタタが作曲したものである。

次に操作が若干やりづらくなっていて、効果音のブロックの着地音が微妙に遅れている。これはデモ画面のサルをよ～く見てみれば動きがスムーズでないのでわかる。

そしてブロックの性質が違う。これは先にテクニック紹介のところで紹介した「はしり」技ができないことである。

最後に初期のタイトー版テトリスに限るのだが、最高速時でブロックが降ってくる前にボタンを押しっぱなしにしていると必ずブロックが1回転してくれる。フィールド上部に追い込まれたときにはその威力を発揮する。

④メーカー名なしテトリス

写真を見てもらえばわかる通り、どこのメーカーが作ったのか詳細が不明の謎のテトリス。ブロックのくっつき具合は群を抜いて早いほか、操作系は悪い、ボタンを押した回数だけちゃんと回転してくれない（ソフト的におかしい）など、質は決して高くないものである。



メーカー名なしテトリス。赤は入る。

Ⓑアレンジ系

次にゲーム内容を発展、応用させたアレンジテトリスを紹介しよう。

①アタリ版テトリス

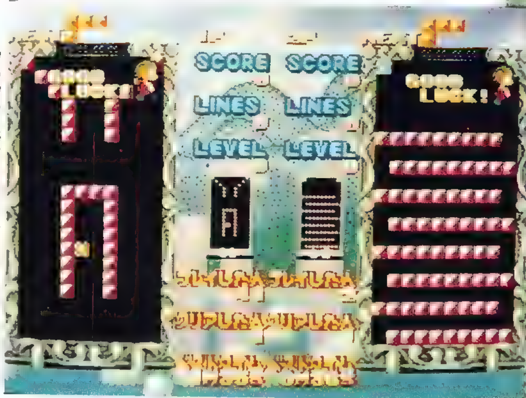
アメリカのゲームセンターにはこのテトリスが多く置いてある。製作はアタリ社。

内容は、面クリアするとコサックダンスをする人がでてきて踊りだす（ボタンを押すと突然、画面外に引っこむ）。フラッシュポイントのように最初からブロックが積まれてある面もあり、一定ライン数を消すことができるとクリアという面クリア制をとっていること、まとめ消しをしようとしても1ラインずつ消えてしまうこと、ブロック接着度がアロンアルファを越えていること、などの特徴が挙げられる。実はオリジナル。

②フラッシュポイント

今さら紹介の必要もないと思うが、光るブロックを消して全100面をクリアする面クリアタイプのテトリス。ロケテスト時のネームは「スーパーテトリス」で、カタログの一部を見ると、新作と旧作のどちらかを選択できるようになっている。

旧作はテトリスとほぼ同じで新作が現在発売されているバージョンとなっており、ステージ50をゲーメストが製作協力している。



フラッシュポイント。全100面ある。

③ブロクシード

フラッシュポイントにつぐ、テトリスシリーズ第3弾。一定時間でせり上がってくるブロックをアイテムを使いながら消していく要素がテトリスに加えられ、さらに2P同時プレイもできるようになった。このゲーム内容はプレイヤー間で考案されたアイデアが遂に実現された、という感覚であった。



右上の画面に注目。旧作と新作があった。

ロケテスト時は発売されたバージョンと内容が若干異なり、前期と後期の2回に分けられてテストされたが、前記の内容を以下簡単に説明しておこう。

基本的にはテトリスとフラッシュポイントの混合ゲームで、テーマは「爆弾」。降ってくるブロックの中に含まれている爆弾が着地するとタイマーカウントが始まり、カウント内にその爆弾を含むラインを消すことができれば良いことが（プレイを楽にすることが）、消せなければ悪いことが（プレイを難しくすることが）起こるというもの。

「良いこと」の一例を挙げると、●ネクストブロックが3つ先まで見える。●ブロックの落下スピードが落ちる。●すき間に勝手にブロックが埋まっていき、ラインが消えていってくれる（発売バージョンの[4]のアイテムの効力と同じ）

「悪いこと」では、●ネクストブロックが見えなくなる ●ブロックの落下スピードが上がる。●ブロックが回転できなくなる。●同じ種類のブロックが連続で何十個も降ってくる（ブロックの種類によってはラッキーになる）など。

Ⓒ改造テトリス

余談になるが、テトリスのコントロールパネルを少し改造してプレイ方法を変えていた店があったので、その内容について紹介しておこう。

①連射装置完備テトリス

最高速でも端にブロックを置けるので重宝する一方、ギャラリーうけでブロックを高速回転させる輩もいたようだ。水色ブロックでこれをやるとブロックが丸くなってしまう。

②純二人同時プレイテトリス

1P、2Pのコントロール系が一緒になっており、交互にプレイできる。さらに、1人で2人用をプレイすると1Pと2Pのブロックの置き方が、同じになるので珍しい画面が見られる。



まさに2P同時プレイ！

Ⓓその他

最後にテトリスを意識して作られたゲームを紹介しておこう。

①クォース

コナミ・エンターテイメントの作品。テトリスが上から降ってくるブロックを操作するのに対し、クォースでは下からブロックを撃って消す。数あるテトリス後のパズルゲームの中で非常によく練られたゲーム内容で、反射神経が純粋に要求された。難度は高めだった。



レバー操作命のゲーム。クォース。

②バルーンブラザーズ

イーストテクノロジーの作品。テトリスのフィールドを90度反転させ、ブロックならぬ風船の塊が上昇していきラインを揃える。風船には色がついており、回転と同時に変化する。この色によってラインを消した時に余計にブロックが消えるので、積み上がっても押し返すことが簡単だった。

しかし、オリジナルの強さには勝てなかった。



タイトーのパズルゲーム、パズニック。

③ジョイジョイキッド

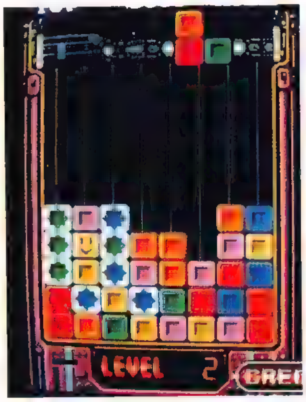
フラッシュポイントとテトリスの混合ゲーム、といってもそんなにスリルがあるわけではなく、ほのぼのしたゲーム。

面クリア方式で、画面内に捕われている気球を脱出させるのが目的。気球の上のラインを消すと気球は上昇し、面クリアとなる。

いわゆる空中ブロックが許されず、（最初から固定されているブロックを除いて）ブロックの回転法則が特殊だったので、オリジナルよりも豪快にラインが消えていく。

プレイ時間としては上級者になるとかなり長くなり、1時間は軽く遊べてしまう。

なお、プレイを楽にするフィーチャーとして「ボム」があり、一定ライン数を消すことによって爆発する範囲が広がる。気球を中心に爆発し、その範囲内のブロックは消滅する。



東亜プラン初のパズルゲーム、テキパキ。

④コラムス

セガの作品。インカムはテトリスやファイナルファイトに負けず、現在でもロングヒットゲームとして活躍している。

3個1組で落ちてくる宝石を積み、縦・横・斜めに3個以上同じ色の宝石が並ぶと消える。連鎖的に消える場合もあり、予想もしなかった消え方で一気に逆転、という状況もある。

時々、出現する「魔宝石」が唯一のお助けアイテムで、この宝石を落とした下の色が画面上からすべて消える。



ロングヒットをとばした、コラムス。

パソコンテトリス

●スペクトラム・ホロバイト社製テトリス

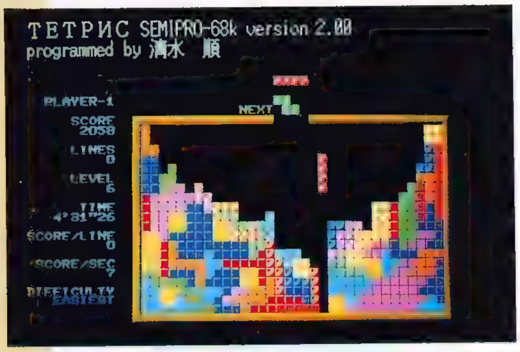
これは主に海外で発売されているパソコン版テトリスである。

当然このテトリスは日本でアーケード版はおろか、パソコン版（BPS社製）が出る前に発売されたもので、日本で初めて姿を現した時から、海外パソコンユーザーの間では静かなブームになっていた。ではその中からアミーガ版テトリスを紹介しよう。

まず遊び方だが、1人プレイと多人数プレイができる。多人数プレイとは、最初に登録した人数内でトーナメント形式でプレイできるというものである。さらにスタート時のレベルを設定できる。レベルはプレイ中に上がっていくのだが1〜9まであり、レベルが上がるたびに音楽と背景のグラフィックが変わる。

音楽もロシア民謡がアレンジされて使われており、特にアミーガのすぐれた音源が生かされている。

その他、初期状態ですでにブロックが積まれているモードもあり、これも設定できたり、NEXT表示も消すことができるなど、テトリスファンなら一度は見てみる価値のあるものだろう。



横幅34マスでのテトリス。状快！

●X68000版PDSテトリス

これは清水順氏によるアーケード版テトリスをアレンジしたものだが、アーケード以上の出来と評価される。かなりフィーチャーが多いので、ここではほんの一部を紹介しよう。

まず、フィールドの幅が変えられる。スピードが変えられる（アーケード版の最高速の20倍のスピードまで調節できる）。レベルが上がると「SPEED UP！」の音声合成とともにブロックの模様が変わる。フラッシュポイント（コンストラクションつき）、ペンティスも遊べる…とこれ以上にも書ききれない程のいろいろな設定が可能である。



ダブルスは協力、対戦でのプレイが可能

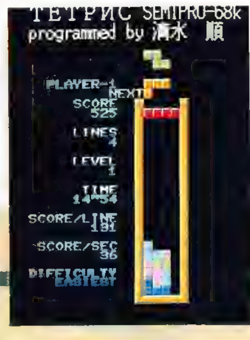
●BPS社製テトリス

ファミコン版とX68版があり、いずれも内容は差異ない。

プレイ前に落下スピードと最初から何段積まれているかを選択し（VGMも選択）面クリア方式でゲームを進めていく。クリア条件は一定ライン数を消すこと。

操作はレバーの左右でブロックの移動、下で回転を行い、（上でNEXTブロック表示の有無を行う）ボタンで落下（一気に下まで落ちるので、ずらし入れをするときは下に落ちるまで待たねばならない）ができる。

面クリアをすると小さい人形が出現、コサックダンスを踊りだす。



もできる。

●メガドライブ版テトリス

様々のテトリス版権問題で犠牲になったかわいそうなソフトである。この版権問題、現在でも納得のできない点もあるのだが、次回に見送ることにしよう。

秋葉原や香港で手に入れられるという噂があるが、真偽のほどは定かではない。その内容は家庭用の中ではかなり質の高いもので、2人同時で1つのフィールド内に一緒に積んでいく「ダブルス」などはおもしろい。ゲーメスト本誌でもテトリス大会の中でお目見えした。

ゲーメストが選んだ

徹底解剖

SPECIAL9

SUPER REVIEW

待望の㊙資料を約束通り大公開しよう！これでナイトストライカーのすべてがわかる。

ナイトストライカー

前半は初公開のカラー原画集とそれに対応する設定資料を、後半ではナイトストインフォメーションと称してあらゆるテクニックから大道芸までをわかる限りまとめてみた。

TAITO CORP.

水島屋T.J.

ナイトストライカーの正体

後半のナイトストライカー特集はまず大別して前半は原画・資料公開、後半はナイトストライカーインフォメーションと称して、いろいろな技や情報をステージごとに分けて構成してみた。

注意してもらいたい点は、あくまでこれらは設定上の資料であり、発売用では変更されたものもあるということ。

筐体概要

ライト・ストリーム・システム

左右と上面の内側パネルに光点を流す仕組み。光点の流れるスピードとバック色（青、赤）をコントロールできる。

また、ドラムの回転速度は一定ではなく、ゲーム中のスクロールスピードに合わせて可変する。（シーンごとのドラムの回転方向は表1を参照のこと）

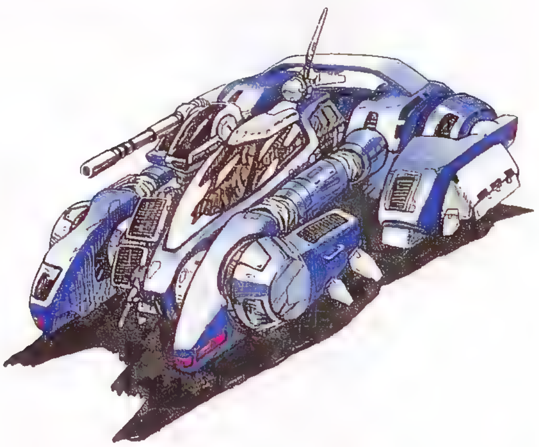
バックランプは通常青色だが、プレイヤーがダメージをくらうと赤く点滅する。

表1「ドラムの回転方向」

	左面	上面	右面
市街	正転	正転	正転
郊外	正転	停止	正転
海上	停止	停止	停止
運河	正転	正転	正転
上空	停止	停止	停止
寺院	逆転	逆転	逆転
地下道	正転	正転	正転
工場	停止	正転	停止
ビル街	正転	正転	正転

アジャスタブル・スライド・シート

横にあるレバーを引くと、シートを前後に調整できる。



2チャンネル・スピーカー

前2個、後2個ずつスピーカーがマウントされている。前スピーカーと後ろスピーカーで1チャンネルずつ使用し、前後に音像を移動させている。

バス・ソニック・ウーファー

シート内部に大口径ウーファーと共鳴ボックスがマウントされ、凝似ボディーソニックとして働く。

アナログ・レバー

プレイヤー機の移動を行う。

トリガー

レーザー弾を発射する。フルオート連射が可能で秒間7発連射と秒間10発連射をディップスイッチで選択可能。

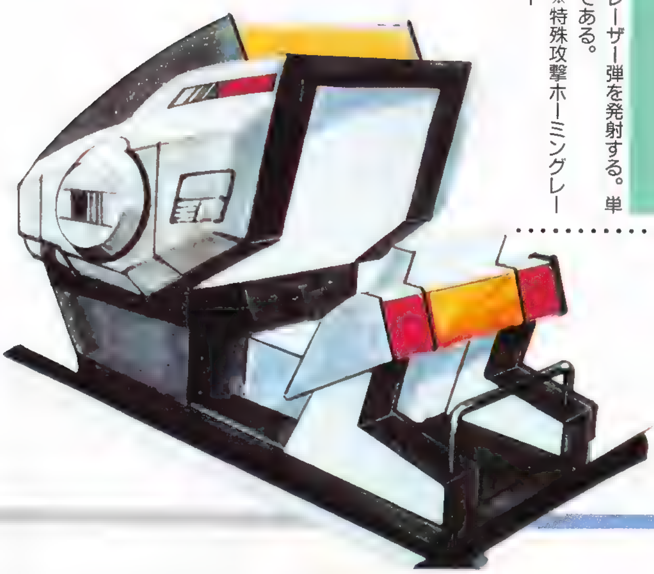
ショットボタン

レーザー弾を発射する。単発である。

※特殊攻撃ホーミングレーザー

レバーを入れると同時にボタンを押す（トリガーでも可）と、入れたレバーの方向にいる一番近い敵を狙うホーミングレーザー（誘導弾）が発射される。弾数に制限はなく、連射も可能…だったが、発売バージョンではトリガーでのホーミングレーザーは出ないようになっている。

なお、敵の弾およびミサイルとはノーヒットである。



ナイトストライカー

面構成

ステージマップ

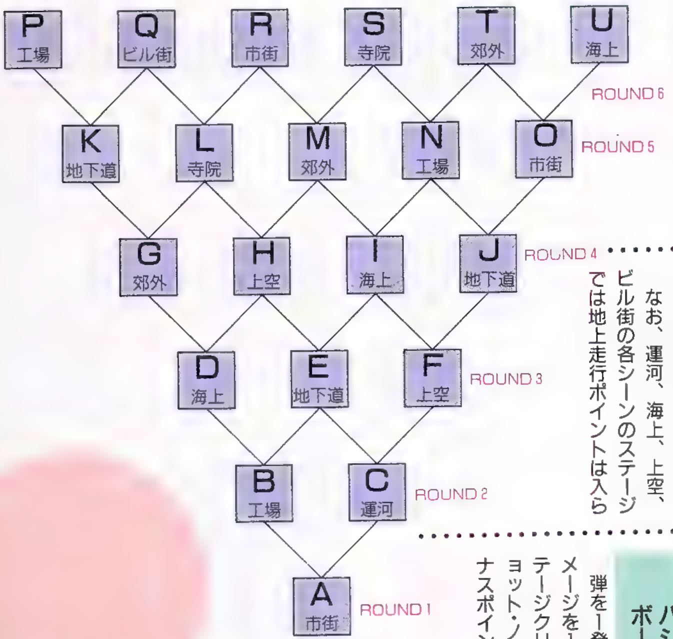
ステージクリア後、左右の分岐があるため、ダライアス方式のマップになっている。

6ラウンド分の分岐があるので、A～Uまでの全21ステージがある。

21ステージは、9つのシーンに分類される。

1・市街（CITY）
2・工場（FACTORY）
3・運河（CANAL）
4・海上（SEA）
5・地下道（TUNNEL）
6・上空（SKY）
7・郊外（SUBURBS）
8・寺院（TEMPLE）
9・ビル街（STREET）

なお、シーンとステージの関係は表2を参照のこと。



スコアについて

ショット・ポイント

敵・障害物・ボスなどを破壊したときに加算されるポイントで、この得点はキャラクターごとに決まっている。

ランニング・ポイント

飛行中は1／60秒ごとに10点、地上走行中は110点が自動的にスコアに加算される（この点数の違いによってハイスコア争いがより激しいものとなった）。

なお、運河、海上、上空、ビル街の各シーンのステージでは地上走行ポイントは入らない。

シールド・ボーナス

ステージクリア時、残りシールド×10万点がスコアに加算される。最終面クリア時は×100万点が加算される。

なお、ステージクリアの際に増えるシールドの数（最終面をのぞく）やゲームスタート時のシールドの数はディップスイッチにより変えることができる。

ボスタイマー・ボーナス

ステージクリア時、残りボスタイマー×10万点がスコアに加算される。

ワイプアウト・ボーナス

そのステージに出て来る敵を全部破壊したとき、ステージクリア後に100万点ボーナスが加算される。

パシフィスト・ボーナス

弾を1発も撃たず、かつダメージを1回もうけないでステージクリアした時（ノーショット・ノーダメージ）、ボーナスポイントがスコアに加算される。その点数はラウンド数や連続ゲットにより変化する。表3を参照のこと。

表3「パシフィストボーナス点数表」

ラウンド	点数	連続獲得時
1	2,000,000	2,000,000pts.
2	3,000,000	4,000,000pts.
3	4,000,000	8,000,000pts.
4	5,000,000	16,000,000pts.
5	6,000,000	20,000,000pts.
6	7,000,000	20,000,000pts.

2ラウンド以上続けてゲットした場合は前のラウンドの2倍の得点が入るので、例えば2面と3面でパシフィストボーナスを取ったときは2面→300万、3面→600万（×2倍）が各面に入ることになる。

最高は2千万点までで、それ以上は加算されない。

※点数表で右側の「連続獲得時」の点数はオールパシフィストボーナスのときの点数と同じで、全面通して取った場合、合計7千万点が加算されることになる。



表示は3つ同時が限界。

ミステリー・ボーナス

そのほかかくしボーナスがある。ゲーム上、なんの意味もない（と資料にはあるが、Cゾーンのパイプ抜けなどがミステリーボーナスとして確認されている。詳しくは各ゾーン別のナイトストライカーインフォメーションを参照）。

敵の攻撃について

敵の弾は3種類ある。レーザー弾A・レーザー弾B・ミサイル弾（誘導弾）である。レーザー弾AとBは、形こそ違うが動きはまったく同じであり、ミサイル弾はプレイヤーに向かって誘導される。

プレイヤー移動によるスクロールで画面外に消えた弾およびミサイル弾は消滅し、地面、天井に当たった敵の弾、ミサイルも消滅する（ただし、ビルは貫通する）。

敵レーザー弾の撃ち方1

通常、プレイヤーを直接狙って撃ってくる。途中で狙いを変えたりせず、一直線に飛んでくるのでちょっと動けば楽にかわせる。

敵レーザー弾の撃ち方2

プレイヤーが一定の方向に進み続けた場合、前述の"撃ち方1"では絶対に弾が当たらない。

そこで、このような場合、プレイヤーの動きを計算・予測し、プレイヤーの移動先をあらかじめ狙って撃つことがある。

ミサイルの誘導

基本の動きは"レーザー弾"と同じであるが、撃ち出されてからも狙う位置を変えるので結果として誘導されているように動く。

ただし、一度に進行方向が大きく変わらないよう、進行変化幅を制御している。

なお、ステージEなどの地下道のシーンの面では誘導が甘く設定されている。

難易度レベル

ゲーム中、"レベル"をコントロールすることで、難易度を自動的に変化させている。

レベルは16段階。

スタート時の初期レベルはディップスイッチの難度設定により1～4からスタートする（通常は2から。後述する"ゲームランク"で意図的にスタートランクを変化させることもできる）。

ラウンドをクリアするごとにレベルは必ず上がるようになっているが、このときにプレイ内容を評価し、上手なプレイヤーと判断した場合、レベルの上がり方は大きくなる。

コンティニューすることで、レベルは大幅に下がる。

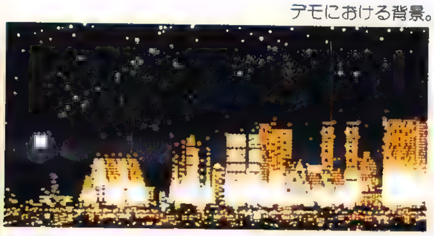
レベルアップに対する変化

レベルが上がると次のような変化が見られるようになる。

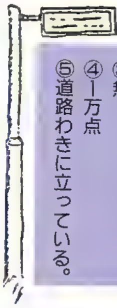
①敵弾が多く出る
②敵弾のスピードが速くなる。
③ミサイルの誘導がキツくなる。
④敵キャラが多く出現する。

背景設定

①名称
②破壊可か不可か
③プレイヤーとの当たり判定
④スコア
⑤仕様
※各項目の番号は上記の番号の内容に対応する。


デモにおける背景。

①**看板**
②可
③有
④2万点
⑤ビルの横に取りつけてある。ネオンは点滅しない。デザインは約20種類ある。



①**進路表示板**
②可
③無
④1万点
⑤道路わきに立っている。



①**街路樹(大)**
②可
③有
④2万点
⑤道路わきに立つ。

①**街路樹(小)**
②可
③無
④1万点
⑤道路わきに立つ。

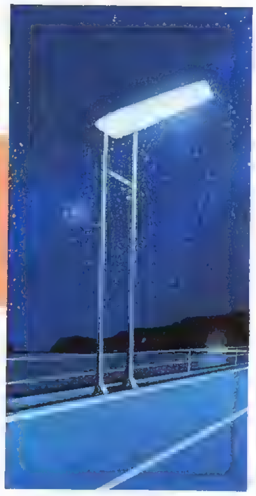


①**ポット**
②不可
③有（ただし、ぶつかってもダメージにはならない）
④1000点(ぶつかったとき)
⑤ボスシーンで出現するポットはボスを倒したあとはぶつかることができなくなる。





①**ビル**
②不可
③有
④——
⑤道路わきに立ち並び約10種類ある。



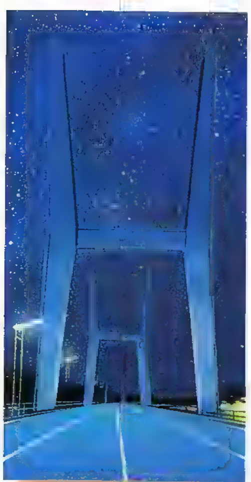
①**街灯**
②可
③無
④——
⑤道路わきに立つ。ゲーム中では進路表示板と区別がつかない。

①**中華風の塔(赤)**
②可
③有
④2万点
⑤道路わき、および寺院に立っている。



①**中華風の塔(ゴールド)**
②不可
③有
④——
⑤赤い塔と違い、破壊できない。





①**アーチ**
②不可
③有
④——
⑤道路に並んで立っている。

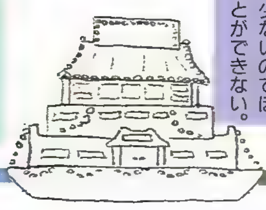


①**陸橋**
②不可
③有
④——
⑤道路上空にかかっている。



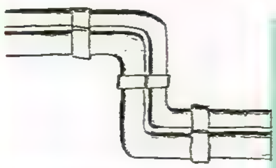
①**シャッター**
②不可
③有
④——
⑤工場用とトンネル用の2種類あり、プレイヤーの行く手をはばむ。動くシャッターもある。

①**船上レストラン**
②不可
③有
④——
⑤海に浮かぶ。2種類あるが、出現数が少ないのでほとんど見ることができない。

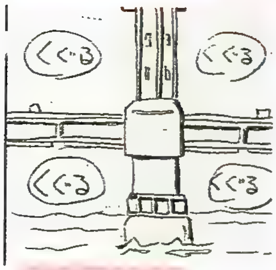




①**灯籠**
②可
③有
④2万点
⑤寺院にいっぱいある。



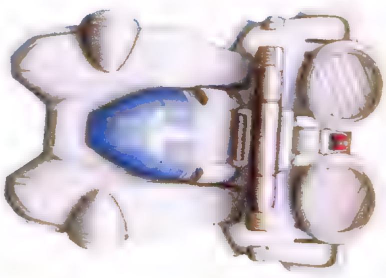
①**パイプ**
②不可
③有
④——
⑤ビル街や運河のビルの間に張りめぐらされた水道管?



①**橋**
②不可
③有
④——
⑤海にかかる大きな橋。

ナイトストライカー

自機設定



コードNO・CB 40：INTER-GRAY Xsi

ナイトストライカー隊専用機として、初代：QUEEN、二代目：QUEEN INTER GRAYを継ぐ三代目として開発された高性能機（QUEENの名は今回より廃された）。

空中飛行、地上走行（省エネモード）、海面ホバー走行ができる。

武器：オーバルウェッジ型レーザーキャノン1門

シールド：PMG-F1ダブルウィズボード式シールド装備

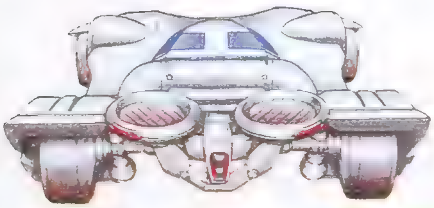
人工知能型インフォメーションコンピューター「ウインディ」搭載

UNSTAF（国連特別行動隊＝アンスタッフ）専用の戦闘用装甲エアクラフト「INTER-GRAY Xsi」がプレイヤー機である。

UNSTAFの主力部隊であるナイトストライカー小隊専用に開発された。動力性能、攻撃力、防御力、すべてにおいて優れており、単機での実力は世界一である。

通常形態のままでは作戦の遂行が不可能と判断された場合、変形およびオプションパーツとの合体など、特殊プログラムにより武装強化が可能。

なお、インターグレイが地上に接地した場合、地上走行形態に変形する。が、形が変わっただけでゲーム上の変化はない。空中に飛び上がると元に戻る。







最終面での変形

最終面では、プレイヤーの形、攻撃方法、操作方法などが変わる。

最終面はマップ分岐により6ステージあるが、ステージごとに6通りの変化バリエーションがある。

ステージP（工場）

フィギュア形態

いわゆるロボットに変形する。通常レーザーとホーミングレーザーを1発ずつ交互に発射できる。

しかし、前方視界が悪くなり、しかもHIT範囲が大きくなる（当たり判定が大きくなる）ため結局損をする変形。ただの大道芸でしかない。

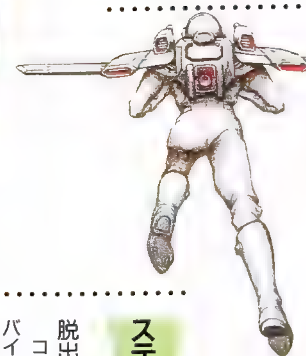
ステージQ（ビル街）

P・A・U・で脱出（P・A・U・――パーソナル アーマード ユニット）

敵ゴールドP・A・Uの攻撃でインターグレイは飛行不能に！

シートがP・A・Uになっているので自機を見捨てて脱出。

HITが少し小さくなり、通常レーザーとホーミングレーザーを交互に発射。



ステージR（市街）

支援機と合流

インターグレイがピンチになるとやって来る支援機「ティンカー・ベル」

インターグレイのオプションのように動き、レーザー弾を撃ってくれるので、攻撃力は2倍になる。



ステージS（寺院）

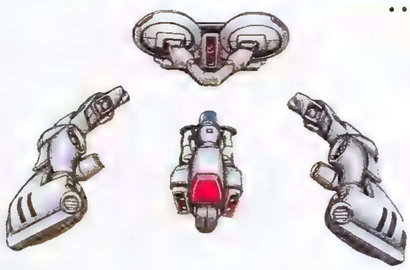
脱出ユニット

コクピット部分は独立したバイクとなっており、万が一の場合、脱出ユニットとして機能する。

はずされた外部パーツは自爆し、回収はできない。

通常弾とホーミングレーザーが交互に撃てる。

操作方法が若干変わる。基本的に左右にしか動けないが、レバー下でジャンプすることができる。

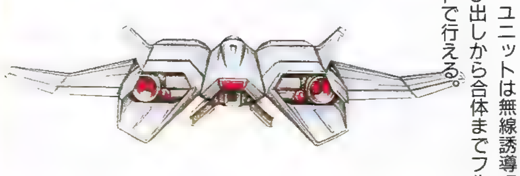


ステージT（郊外）

ブースターユニット

ブースターユニットを装着し、ダブルレーザーを発射。

ユニットは無線誘導で、呼び出しから合体までフルオートで行える。

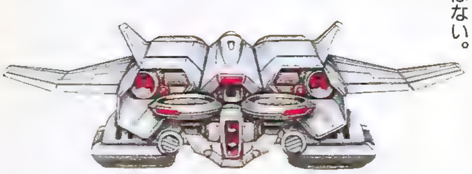


ステージU（海上）

フルバトルフォーメーション

予備のガンバレルが全部開き、強力攻撃が可能。

広範囲に広がるうえに貫通するため、危険すぎるという理由であまり使用されることはない。



敵設定

①名称
②コードネーム
③スコア
④仕様
※各キャラクターの番号は右記の番号の内容に対応する。



①ハリアー
②HA-A(ハエ)
③3万点/5万点
④未来のよくあるせんとーき。



①ヘリ
②HERI
③2万点
④未来のありがちなヘリ。



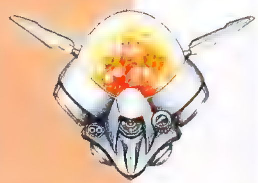
①ナイトストーカー
②KURUMA
③3万点/5万点
④敵の装甲エアクラフト。見た目より強くない。



①セキュリティ・アイドル
②KAO
③3万点/5万点
④敵組織の本部を守る無人砲台。なぜ顔なのかというと宗教のせい。そう、敵とは過激な宗教団体だったのだ。



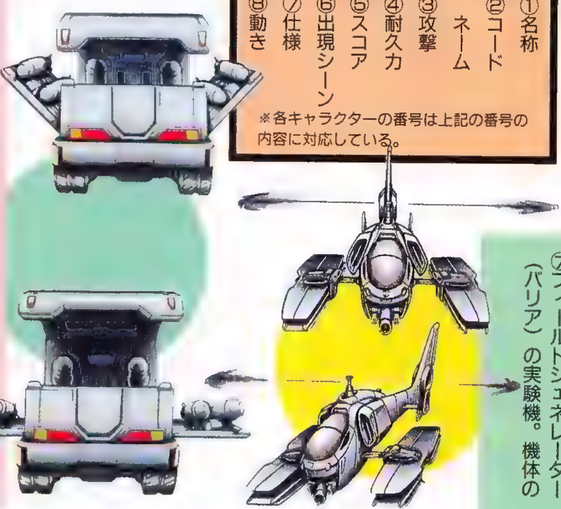
①ジャンク
②FUNE
③2万点
④罪のない一般市民の海上交通手段。本当は撃ってはいけない。なあに、戦いにギセイはつきものさ（海に浮かんでるだけで特に動かない）。



①フライング・ポット
②PATAPATA
③3万点
④はんじゅーりょくで飛行する無人砲台。どーやって飛んでるのかはわからない。うさぎ耳は羽根でもアンテナでもない。ただのかざりである。

ボス設定

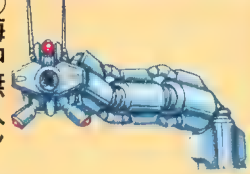
①名称
②コードネーム
③攻撃
④耐久力
⑤スコア
⑥出現シーン
⑦仕様
⑧動き
※各キャラクターの番号は上記の番号の内容に対応している。



①フィールドジェネレーター搭載ヘリ ジャイロハウンド(GYROHOUND)
②バリアヘリ
③レーザー弾
④ノーマル→3発、ゴールド→9発
⑤1発当たるごとに2万点、倒すと14万点
⑥市街
⑦フィールドジェネレーター（バリア）の実験機。機体の横についているワリバシがフィールドジェネレーターと呼ばれるもので、普通のヘリコプターに無理矢理マウントしてある。フィールドはあらゆる攻撃を吸収、分散させる能力を持つ。
金色のジャイロハウンドは「ゴールドヘリ」と呼ばれ、首領専用機となっている。
⑧
○前後に移動しながら、方形の渦巻きを描くようにまわる。
○ノーマル弾で攻撃してくる。
○バリアを定期的にON/OFFし、バリアOFFのときにしか、ダメージを与えられない。
○バリアを撃つとバリアONの時間が短くなる。
○高次ラウンドでは編隊で出現する。

①ミサイル装甲トレーラー ファイアクラッカー(FIRE CRACKER)
②ミサイル装甲車
③ミサイル弾
④10発
⑤20万点
⑥郊外
⑦走る大型ミサイルポッド。走行状態からでもミサイルを発射できる爆破テロ用車両。トレーラー部の装甲は硬く、プレイヤーのレーザー弾ではビクともしない。ミサイルを発射するためにハッチを開くので、開いたところに10発撃ちこめば破壊できる。
⑧
○前方道路上から後ろ向きで接近。
○左右に蛇行しながらハッチを開いてミサイル発射。
○時間切れになると蛇行しながら逃げていく。
○ハッチが開いているときしかダメージを与えることができない。

①生体バイオロイド ナイトジャッカル(NIGHT JACKAL)
②イヌおよびライオン丸
③体当たり
④1発
⑤5万点
⑥地下道
⑦バイオテクノロジーによ

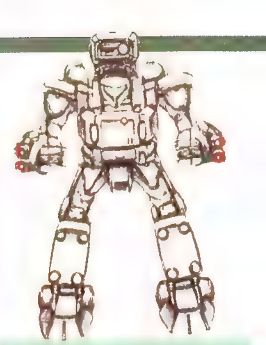


①海中無人レーザー砲台 ドラゴンヘッド(DRAGON HEAD)
②HEVI-3(ヘビさん)
③レーザー弾およびミサイル
④30発。ただし頭に当てると10発分のダメージ
⑤15万点
⑥海上および運河
⑦海中から空中に対し攻撃を行うユニットとして開発された。
海中に本体を残し、首だけを海面に出してレーザー弾を発射する。また、首部分は多関節構造となっており、柔軟な動きが可能である。
⑧海中より突然浮上し、ぐにゃぐにゃ動きながらレーザー発射、海中にもどる(以後繰り返し)。
○時間切れになると海面上に直立して奥へかえっていく。このときに攻撃するとミサイルを撃ち返してくる。
○高次ラウンドでは編隊で出現。



①P.A.U.兵(P.A.U.=パーソナルアーマードユニット) スカイドラグーン(SKYDRAGOON)
②PAU
③レーザー弾
④ノーマル→3発、ゴールド→9発
⑤ノーマル→5万点、ゴールド→20万点
⑥上空、ビル街
⑦組織の精鋭部隊。ヘルメットや強化プロテクターで身をかため、パーソナルアーマードユニットを装着する。高い機動力と強力な攻撃力を持つ。

徹底解剖 SPECIAL9
ナイトストライカー



①パワードジャケット
②パワードスーツ
③3万点
④作業用パワードスーツを戦闘用に改造しただけのもので体当たりしかできない。夜の花火のよーに散るだけのザコ。かわいそう（画面奥から道路上をすべってくる）。

①ファクトリーローダー
②KOMATSUフォークリフト
③1万点
④敵の工場にいる。本人たちは、ローダーを並べてバリケードを作っているつもりらしいが、まったくのムダに終わっている。



①トレーラー
②トラック野郎
③1万点
④何のために出てくるのかよくわからん。止まっているか、横に動く。

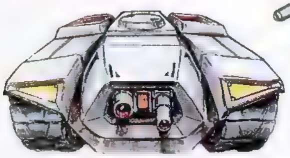
①リベンジャー
②アクアジャック
③1万点
④戦闘ミサイルホバー。強い。実は、「アクアジャック」の敵キャラ。

①ローリングストーン
②TAMATAMA
③1万点
④なんでもふみつぶす超球体。こいつの正体がなんなのかは、分かっていない。

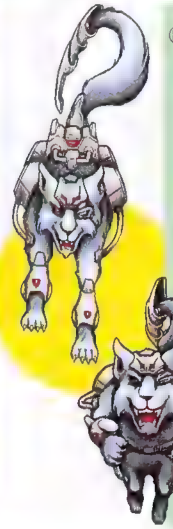
①ロードスパイダー
②子鬼グモorKUMO
③1万点
④多足歩行型監視ロボット。どんな地形の場所でも歩き回れる。トンネルの壁や天井にへばりついて走る。撃たれるとミサイルを撃ち返す。

①ビッグホーン
②目玉オヤジ
③1万点
④オートセンサー付の無人砲台。トンネルと工場に出現。床と天井にセットされており、ミサイルを発射する。動かない。

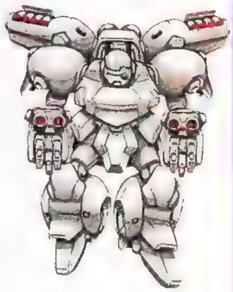




り生み出された突然変異体にサイボーグ手術を施し、行動コントロールを可能にした動物兵器。
狂暴な性格と驚異的な運動能力を持つ。
⑧
○画面奥より群れをなして走ってくる。
○プレイヤーの近くまでくると、ジャンプして体当たりしてくる。



①局地戦用大型パワードスーツ グレートデストロイヤー（GREAT DESTROYER）
②スーパーパワードスーツ
③レーザー弾とミサイル
④10発
⑤1発当たるごとに1万点、倒すと1万点、真ん中の奴を最後に倒すとさらに20万点。
⑥寺院
⑦軍事用パワードスーツで、大型重装甲のボディーにレーザー弾、ミサイルポッドなどの重火器を装備する。超高出力のエネルギーユニットで6個の大型バーニアを騒動、巨体に似合わぬ素速い運動性を持つ最強の敵。
組織本部の守りの要。
⑧
○3体で出現。
○レーザー弾、ミサイルを乱射する。



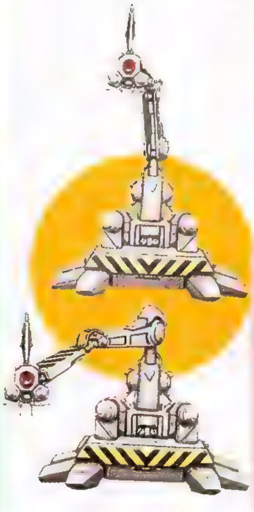


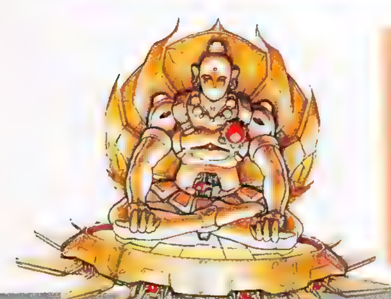
部隊の隊長は組織の副官でもあり、「ゴールドドラグーン」と呼ばれ、ノーマルの数倍の戦闘力を持つ。
⑧ノーマルドラグーン
○画面奥から3人1組で出現、8の字を描きながら飛行する
○レーザー弾を撃つときは、いったん停止する。
○画面手前へ逃げていく。
ゴールドドラグーン
○画面奥から出現。高速かつ複雑な曲線で動き、レーザーを撃ちまくる。

①レーザーロボット ムービングマニピュレーター（MOVING MANIPULATOR）
②レーザーロボット
③レーザー弾
④50発。ただし、頭に当てると、10発分のダメージ。
⑤20万点
⑥工場
⑦工業用レーザー溶接ロボットを攻撃用兵器に改造したもの。レーザーヘッドを攻撃用に交換したほか、自走させるためにムービングユニットを取りつけてある。
⑧
○画面奥より蛇行して出現。
○大きく8の字を描くように移動。首を振りながらレーザーを撃ってくる。
○高次ラウンドでは編隊で出現。

①空中要塞 ビッグフローター（BIG FLOATOR）
②飛行船
③レーザー弾
④砲台を10基。砲台は1発で破壊。
⑤砲台1基5万点
⑥上空
⑦遊覧観光用の大型飛行船を空中要塞に改造したもの。組織の移動本部である。
⑧
○画面上から姿を現し、画面奥へと進んでいく。
○下面より砲台が出てきてレーザーを撃つ。
○この砲台を10基破壊すれば飛行船は爆発してしまう。

①浮遊砲台 トワイライト・ミラージュ（TWILIGHT MIRAGE）
②メカ大仏
③洗脳光線
④不明
⑤50万点
⑥Sステージ寺院。Sステージのボスキャラ、グレートデストロイヤーの真ん中の奴を最後に倒したときで、かつ1コインだったときに出現。出現時にボーナス120万点。
⑦仏像型無人浮遊砲台。宗教兵器として開発中のものでまだ未完成。
自己投影により、8体に分身して見え、悪夢を放ち、ターゲットを洗脳する。本ゲームでは「かくれキャラ」として、⑥の条件を満たしたときのみ出現する。
⑧
○8体に分身し、ぐるぐるまわりつつ洗脳光線を放つ。
○プレイヤーの弾がHITするのは、本体のみ。





ナイトストライカーインフォメーション

さて、ここからはナイトストライカーのいろいろな情報を列記していくことにしよう。まったく意味のないものからゲームが非常に有利にプレイできるようになるものまで、調べあげた限りのことを紹介したつもりだが、なにぶん私自身はうまいわけではないので攻略はしていない。あくまで「情報」を提供しているだけである、ということを念頭に置いて読んでいただきたい。

アンケート用紙などを見ると、ナイストの記事に何を希望するかで一番に挙がってくるのが、「オールパシフィストボーナスの取り方」であるが、これは文章やイラストで説明するのが難しいのでどうしても達成したい！という人には*ビデオの購入をおすすめする。全国トップをとったプレイヤーによるものばかりなので、質については保障しよう。

デモ

①逆マップ

コインを入れるときに、タイトーのロゴが表示される画面で入れるとステージマップが左右逆になる。ただし、工場・海上・上空・寺院にはカーブがないので変わらない。

②ゲームランク

実はゲームのランクはお金を入れる前にデモを何回ループしたかで決まっており、電源投入直後もしくは他人のプレイのあとに始めると最高ランクとなっている。

細かく分けると4段階あり、スタート直後のトンネルを抜けたときのスコアによって調べることができる（レバーは上に入れて地上を走ること）。以下はランクとスコアの関係である（Aが最も高く、Dが最も低い）。

ランクA↓3万点
ランクB↓2万3千点
ランクC↓1万6千点
ランクD↓9千点

ステージA

①安全地帯

ゲームスタート時のランクをAにすると、道路の右横と左横が安全地帯となる。右側は自機の左の車輪が路肩に重なるように、左側も自機の左の車輪が路肩に重なるようにすればOK。

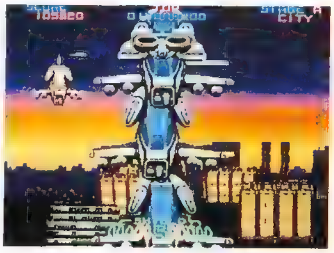

左の安地。Aは看板にも注目。

②ヘリ残し

①が成功したらスコアに注目。83400点～83700点の間にいったん、地上走行をやめて空中に浮き上がる。そして、オレンジヘリ（画面外より登場）の出現と同時に地上に戻る。

これが成功するとオレンジヘリが2機残る。（バグ）これを「WARNING」の全滅で自爆させて点をかせぐわけだが、このときにもう一度浮き上がる（青ヘリも一緒に自爆させるため）。このときのタイミングは、縦3機の青ヘリのうち、上と真ん中の2機が画面から消えたら上昇すればいい。

なお、この②はハイスコアを狙う人のためのものなので、完全にパシフィストボーナスをとりたい人は安全地帯でボスまで行けばいい。


1機隠れているが後のオレンジヘリが残ったもの。

③音声合成ずれ

各ステージの「WARNING！」が表示される手前でダメージを受けると、音声合成が聞こえない。このときはボスが出現したときに聞こえる。

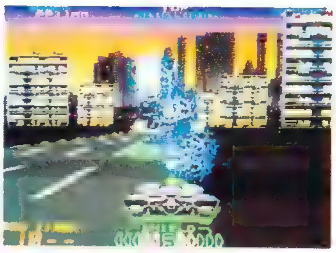
④ボス

ボスは一定周期で弾を撃つ上に、毎回動きのパターンが同じである。

ハイスコアを狙う人は地上走行のほうが点数が高いのでボスが自爆するまで地上走行でよける。コツは手前に迫ってきたときに弾を撃つ、撃たないを覚えて、少しずつ左右の移動を行うこと。完全に抜けたい場合は画面内を常に大まわりに動きまわっていればいい。

分岐点

①分岐点アタック


なぜ影が緑なのかはステージPの③を参照に。

ナイトストライカーについての質問

回答：㈱タイトー中央研究所　ぱぱら快刀

Q1 Rステージで、ワイプアウトとパシフィストを同時に取ったらどうなるのか？また、ボーナス表示は？

A ワイプアウトがキャンセルされ、パシフィストだけが残る、はずです。2つ同時には取れないようになっています。でも、バグが出たらやだなあ。

Q2 ロケテスト時のゲーム内容を詳しく。

A 筐体の形が現在と違い、色が黒くてダサいものでした。

また、初期のロケテストでは、ステージ数が少なくダライアス式のマップ分岐ではなかった、敵の誘導ミサイルが無い、最終面以外でプレイヤー機が変形する、など、現在の物とは若干仕様が異なっていました。

ゲームの基本部分は今とほとんど変わりがないはずです。

昔の話なんてどうでもいいじゃない。

Q3 開発当初、オールパシフィストは出ると思っていたか？

A ほとんど不可能だと思ってましたが。断片的にパシフィストが取れるとは予想していましたけど、トンネルや寺院では絶対無理だと思ってましたから…

人間、努力ですねぇ。

Q4 スコアの限界値は？またスコアの横にときどき現れるXは何の意味が？

A 1億の桁まで対応してます。999,999,990PTSが理論上の限界ですね。X印は開発中の名残で、人間にたとえるなら蒙古斑のようなものです。

Q5 ネーム入れのアブナイ言葉の技はなんなのか？

A 担当プログラマーは「私は知らない」といっています。

プレイヤーの心の中を映す鏡なのかも知れません。永遠の謎です。

Q6 2の予定は？また、この筐体はもう使わないのか？

A よく尋ねられますが、今のところどちらも予定はないです。

でも、そのうちいつか、やってみたいとは思っています。

（まあ、超気長に待っていてください）

Q7 ほかの3Dゲームは意識したか？

A あらゆる種類の3Dゲームをじっくりと研究しました。

今までに無いタイプの3Dゲームを作り上げたと自負しています。

（それにしてもOLION（ASCII）はイカス）

Q8 家庭用の移植は考えてあるか？

A これも予定はないですね。

いずれにせよ、完全移植は無理だと思いますが……

スーパーを超える「ハイパーファミコン」が出るまでおあずけでしょう。

Q9 何で夜なのか？

A 開発当初、プレイヤーがドラキュラという設定だったので。

というのは冗談ですが、実際のところなぜ夜が舞台になったのかは、はっきりしてません。

私自身、いつどこから「夜」というテーマが生まれたのか、記憶にはなかったりします。これも永遠の謎ですね（たぶん酔っ払ったときだ）。

Q10 可動筐体にしなかったのはなぜか？

A 可動に頼るようなゲームにしたくなかったからですね。

自然に体が動いてしまうでしょ？

Q11 なぜ発売台数が少なかったのか？

A やはり一般受けしない内容だったのでしょう。

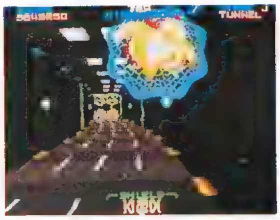
（私の担当機種はなぜか販売台数が少ないというジンクスがある）

*中のビデオはすべて'91年8月21日 キングレコード発売の「ナイトストライカー」をさします。

ナイトストライカー

ボスが自爆もしくは破壊したあと、画面の一番上にいるとトンネルの入口の上の部分にぶつかることができる。この場合、自機はダメージをうけたことにはならないので、それまでパシフィストボーナスの条件を満たしていればちゃんとボーナスが得られる。

この技はステージA以外にも、D・I・Oでもできるが、DとIではぶつかるのは分岐点の下のほうで、最初から一番下にいてはいけない。



ギャラリーにはウケるかもしれない技である。

②LONG PASSAGE

トンネル面でボスを倒したあと、ボーナスの加算が終わったころにやっと分岐点にたどり着くときがある。が、理由は分かっていない。

③ステージ選択

ステージを選択する際に道路中央の白い線の位置でそのあとのステージを調整することができる。画面のちょうど中央というのはないので、1ドット左なら左のステージ、1ドット右なら右のステージに進む。

これは、自機を真ん中にセットし、分岐しているところまで真ん中にいた場合で、ギャラリーウケにしかすぎないが、間違ったステージ選択をしてしまっても筆者は関知しない。



ちなみにハイスコア狙いではIとMは通らない。

ステージB

①安全地帯

ステージAをランクAにしてパシフィストボーナスを取った場合、画面左下が安全地帯となる（2回目のフライングポット出現手前まで）。ステージが始まる前のトンネルから左下に移動しているとやりやすい。

2回目のフライングポットが出現したら画面中央に戻らねばならないが、左右から迫ってくるシャッターをよけたあと、柱に注意して、また左端に戻ればその次のフライングポット出現まで左下が安全地帯になる（このおかげで地上走行ができる）。



誘導弾は自機の後ろを通り過ぎていく。

②移動シャッターの安全地帯

工場面で出現する左右からの移動シャッターは、画面中央が安全地帯である。これは操縦桿を真ん中に戻して、自機を自然に中央にもってくればいい。が、怖い。

③ボス

資料には耐久力が10発とあるが、発売バージョンでは50発である。また、原画ではドット絵におとす際にカットされた部分がちゃんと描かれている。

ステージC

①パイプ抜け　その1

このステージにはパイプとパイプの細い間を抜けると10万点が入るミステリーボーナスがあるが、一番最初の高さにあるパイプは以下の方法で抜けることができる。

まず、分岐点のカーブが終わるまで待ち、そろそろ運河が見えるころになったら一番上まで上がり、しばらく待って（画面のスクロールが自機の移動スクロールよりも遅いため）レバーをはなしてニュートラルに戻す。これでいい。

なお、このときに画面の中央にいるとほかのパイプに当たるのでよけなければならない。

パイプのすきまは自機が傾いている状態でも大丈夫である。



高さは4種類ある。一番上のラインが一番抜けやすい。

こうして抜けられるパイプは全部で14本あるが、前記の高さ以外の高さのパイプは左右のビルで高さを合わせる。

②ヘリ残し

このステージでもステージAと同じ要領でヘリを残すことができる（1機）。

③パイプ抜け　その2

ステージ最後の大きいパイプは左側から抜けていくと1本につき10万点のミステリーボーナスがはいる。全部で12本ある。

安全にいきたい人はパイプの外にでてしまえばいい。

④パイプの安全地帯

前記の大きいパイプには実は大道芸にしかすぎないが安全地帯がある。場所は写真を参照してほしい。

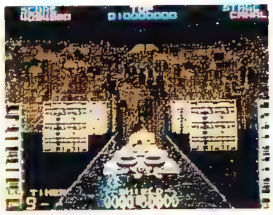


ここ以外にももう一カ所安地があるが、こっちの方が簡単。

なお、③と④は②のヘリ残しが成功した場合は注意しなければならない。④に関しては安全地帯になるかどうかは知らない。

⑤ボス

ボスは最初に海中から出現して弾を撃ってくるが、撃つべきときにボスと自機を重ねると弾を撃たない。



基本的に、弾を撃っているときは動かないと当たる。

安全よけはステージAと同様、回ってよければいいが、大道芸で弾をぎりぎり引きつけて画面中央からちょっと下に下がるだけの横着よけも存在する。

ステージD

①大道芸　その1

スタート時に自機を右下にセットし、レバーを入れ続けると一番最初に出現する海上の船の右側をすれすれで通ることができる（大道芸でもなんでもないか?）。

②大道芸　その2

ステージ途中で出現する緑のフライングポットの回転編隊は中央を抜けることができる。これはその前にフライングポットの弾を誘導してから抜けるわけだが、抜けてもミステリーボーナスは入らない。



抜けたらすぐによけなくてはならない。

ステージE

①ワイプアウトを取るコツ

トンネルのステージでワイプアウトボーナスを取る場合、ネックになるのが最後のロードスパイダー（クモみたいな敵）である。この中で左右にへばりついているものは撃つと逃げてしまうからだ。

そこで、ステージEでは上と下だけ倒し、（数匹残っても可）残りを自爆させる。このとき、弾は操縦桿についているトリガーのみで撃つようにする。

また、このやり方はステージJでも同様にできるが、ステージKではギリギリまで待って撃つようにし、ボスシーン突入の全滅で倒す。

②パシフィストのワンポイント

まずボールの誘導。これは右（左）に自機を置いてボールの手前で反対側に移動するのが基本で、これにシャッターをおりまぜて一緒によける。

犬の飼いならし方（よけ方）についてはビデオを見てもらおう。ちなみに、ステージEの地下道に関しては、ほかの地下道と違って犬のパターンが毎回決まってない。

③タイマー1秒残し

一番最後の犬を誘導することにより、タイムを1秒残して10万点を稼ぐことができる。ステージE以外の地下道でもできる。

④ハイスコアのための稼ぎ

スコアの説明のところでランニングポイントは空中飛行より地上走行のほうが点が高

くなるわけだが、ステージEではシャッターと誘導弾を撃ってくるビッグホーンにより、どうしても空中に浮き上がらなくてはならない場所がある。
ここはできる限り地上走行をしてギリギリで浮き上がって、またすぐに降りる、ということが必要になってくるのだが、そのハードル越えと呼ばれる熱い稼ぎはビデオをどうぞ。


奥に見えてるポールは引きつけて右によける。


クモの自爆と同時に動けばこのように横着よけができる。

ステージF

①ヘリ残し

要領はA・Cと同じである。3機残る。

ステージG

①花火


誘導次第でこういうこともできる。

途中で出現するパワージャケットを倒し、その残がいがほかの敵に当たって誘爆すると画面の奥の方で花火が上がり、10万点のミステリーボーナスが得られる。ステージMでも同様なことができる。
ほとんど運の世界の技である。


このパワージャケットは撃つとまっすぐうしろに残がいが飛んでいく。

郊外ステージの道横にあるポットにタイミングよくぶつかると連続でガンガン当たることができ、1000点ラッシュになるが、ボスの誘導弾には当たる。
タイミングが超シビアなので、試してみたい人はボスを倒すなり、逃がしたあとにやるといいだろう。


ここもできる限り地上走行をすれば点数は高くなるわけだが…

ステージH

①ヘリ残し

3機残すことができる。

②誘導弾について

パシフィストボーナスを狙う際に基本的に多用するテクニックが誘導弾の誘導だが、上空のシーンのステージには障害物がまったくないので練習ができる。
コツは引きつけにあるが、このステージのハリアーの出す弾は上下の動きでよけられる。
ちなみにこのハリアーの誘導弾は弾を出す瞬間に重なっていれば消すことができる。

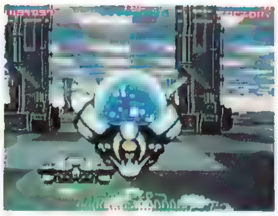
③ボス

ウォーニング直後、自機を一番上にセットし、ボスが上に見えたら一番下に移動すると空中ランニングボーナスが多少得する。これはボスの出現がスクロールを利用することで遅れるためである。

ステージL

①チョンチョンよけ

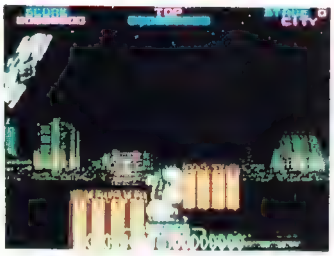
ステージ後半でレバーを右にチョンチョンやるだけで敵の弾に当たらなくなる（厳密には微妙なタイミングが必要）。
余談だが、寺院のボス、グレートデストロイヤーをパシフィストボーナス狙いでよけるのは、このゲーム中で一番難しいことかもしれない。ビデオでは芸術的によけているので一見の価値あり。


Nは2カ所ポイントを押さえるだけでパシフィストが取れる。

ステージO

①ボール誘導

ステージFでボールが誘導できることは書いたが、厳密にいうとボールは出現するときの自機の位置によって誘導される。このステージでは空中飛行中に左右にふってやると、ボールも左右にふられて出現する。意味はないが誘導が成功するとうれしい。


けなげなローリングストーンである。

ステージP

①柱の不思議　その1

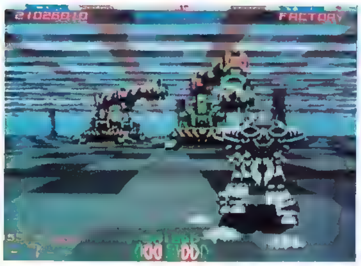
ボスを倒して「MISSION COMPLETE」の文字が出る寸前の柱には当たってもダメージをうけない。これはステージクリアにより自機の当たり判定がなくなっているためである。

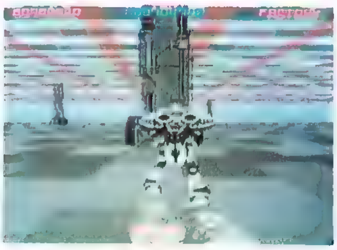
②柱の不思議　その2

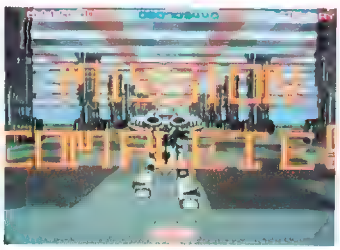
上記の柱のさらに一歩手前の柱に当たるとシールドゲージが2分の1もしくは4分の1けずれるという現象が起こる。もちろん、ダメージは1ゲージ分うけたことになる。

③線の影

ナイトストライカーの大道芸の中でかなり高レベルな技の1つがこの技である。
まずステージPをクリアする。このステージはMISSION COMPLETEの後、自機が操作不能となり、エンディングデモで敵の巨大レーザー砲を撃って画面が真っ白にフェードアウトしていくのだが、この画面が真っ白になった時にスタートボタンを連打して画面をスキップ（飛ばす）させてしまう。すると、写真のようにゲームオーバーの表示がおかしくなり、さらにスタートボタンを連打して次のプレイを始めると、


分身の術を使う自機。右にチョンチョンパターンが有効。


まずぎりぎり手前の柱に当たると…。



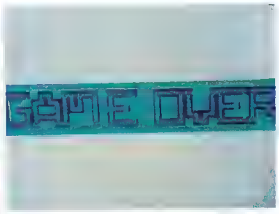
シールドゲージがけずれる（これは2分の1）。


そしてデモのレーザー破壊後の画面でスタートボタンを連打。

（あらかじめお金を入れておく）成功していれば自機の影が緑色になってしまう。さらには影の色が変わるだけでなく、敵の攻撃パターンまで変わってしまう。
これを正常な状態に戻すた

ナイトストライカー

めには電源を切らなければならない。また、よく見ると敵のボスの影なども緑色になっている。



ゲームオーバーの表示がおかしくなる。



すぐにゲームを始めると影が…

④エンディング

このステージのエンディングでラインスクロールが使われていることはあまり知られていない（海面の揺らぎ）。

ステージQ

①弾消し

ステージスタート時の演出でPAU兵が誘導弾を撃ってくるが、この誘導弾をかわすことは不可能である。

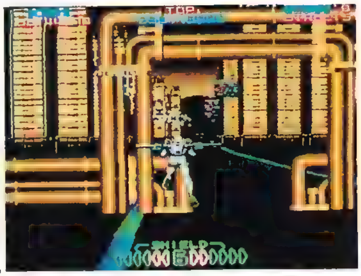
ここで、PAU兵と自機を重ねると（ステージが始まる前に位置を合わせておくとやりやすい）誘導弾が消えてしまうのだが、しっかりダメージは受ける（シールドは減らない。あくまでもデモの一部である）。

②自機の不思議

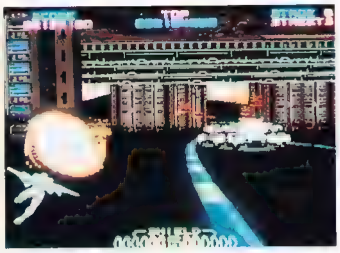
このステージでは自機がPAUになって被弾したインターグレイを見捨てるのだが、このステージでゲームオーバーになったとき、ステージ最初で爆発して取れたり、なくなっている自機の部品が吹っ飛んでいくのが見える。これは自機がバイクになるステージSでも同様である。

③安全地帯

ステージがスタートしてから写真の場所にいると、6本目の橋を越えるまで安全地帯となる。また、6本目の橋を越えたあとも左下で戦車（ナイトストーカー）の撃つ弾を2回分、よけることができる（2回目の安全地帯）。



6本目の橋まで有効。結構、範囲は広い。



橋を越えたら左下に移動。2回分、当たらない。

④ボスのからかい方

このスタートのボスはスタートAなどのように回ってよけるパターンが通用するが、自機を画面中央にセットして敵が弾を撃つのと同時に上下左右のいずれかに移動するだけでよけることができる（横着パターン）。ただ、ボスが出現するときにはタイミングが合いにくいのでやめたほうがいい。



ゴールドだけ残して発狂させ、よけまくるのも熱い（わけはない）。

ステージR

①パシフィストのためのアドバイス

このステージではサポート機がついて弾を撃ってくれるが、このサポート機が撃つ弾はパシフィストボーナスの条件に入っていないのでサポート機の弾で稼ぐことができる。

基本的には小さい円を描くように回り、2回出現する誘導弾をよけることがポイントになるが、画面左右の看板には十分気をつけてもらいたい。

余談ではあるが、このサポート機は敵が出現しないときは弾を撃たない。また、ジェットのグラフィックパターンは2種類。

ステージS

①パシフィストのためのアドバイス

ステージが始まったらレバーを右にチョンチョン入れ続けるだけでボスまで行ける。だが、少しでも甘い入れ方をすると被弾するので、それまでに腕の体力を残しておかなければならない。

安全に行くなら、ウイリーを混ぜた回転よけで灯籠も一緒によけるようにすればいい。

前者のやり方は地上走行ポイント稼ぎのためのやり方である。



敵自体の体当たりは気にしなくていい。弾の誘導命！

②斜め撃ち

バイクの性能であるのだが、ウイリーした状態で弾を撃つと斜め上に飛んでいく。

ステージT

①大きくなる自機の当たり判定

このステージの自機はブースターユニットと合体するので当たり判定が大きくなる。また、この状態でも地上走行すればちゃんと走行ポイントは入るが、左右に移動すると浮いたことになるので、地上走行をして誘導弾をよけるときは上下の動きでよけることになる。



判定は横に大きくなる。これは地上走行状態。

②ボス

その自機の当たり判定を逆手にとって、ボスが出すべき誘導弾を消すことができる。やり方はファイヤークラッカーとY座標を合わせて一緒に横に動けばいい。これはステージT以外のファイヤークラッカーでも通用するが、当たり判定の違いで誘導弾が出てしまうことが多い。



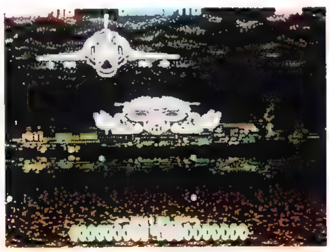
さらに稼ぐにはハッチが閉じている合間に地上走行をする。

ステージU

①弾消し

普通、画面最上段はスクロールがストップしたところまでと思われているが、最上段からもレバーを下にチョンチョン入れることによってさらに上に行くことができる。これを利用して海上にいる敵を画面に出させないようにし、結果的に弾をよける必要がなくなる。

この技は全ステージで有効である。



ステージ最初のハリアーはこの位置で誘導弾を消せる。

ゲームオーバー

①最後の悪あがき

本誌でも紹介したことだが、最後のシールドをはがされてもある程度の操作はでき、弾も撃つことはできる。ただし、これでボスを倒しても復活はしない。

ネーミング

ネーミングは文字を撃つことでタイマーが20秒に戻るが、これを文字消しでやり続けると…

おまけ

①ちょっとしたバグ

お金を入れてゲームを始めるとき、スタートボタンを連打すると右下に黄色い文字が残ってゲームスタートと同時に消えていく。

燃える肉体3勇士

ファイナルファイト

今もなお高い人気でゲームセンターの定番になっているファイナルファイト。発売から今まで知ってそうで知られていないデータが一挙爆発だ。さらに使えば使うほど味がでる、闘う市長マイクハガーの攻略もトーンとクリアまで!!

©カプコン
遠藤ちゃら子
C. LAN

キャラクター紹介

まず前半でキャラクターの技や敵の点数などのデータ的なことを紹介します。これでさらにゲームが楽しめるようになるぞー

頼もしいマイキャラたち

コーディー

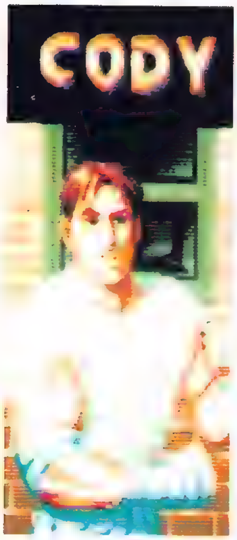
主人公。さらわれたジェシカの幼なじみ(といっているが本当は彼氏)。マーシャルアーツの心得があり、そのうえナイフの名手でもあります。

白いTシャツとジーンズがよく似合い、好物はほうれん草と牛乳というまるで吉田栄作のようなさわやかさん。

プレイするうえでは動きも遅くなく、技も威力があるので使いやすいキャラクターです。特にナイフの使い方を覚えたら百人力となります。

ガイの力不足が気になるのだったらコーディーでプレイすることをおすすめします。

必殺技はひねり宙返りから両足を使ったダブルキック。





にっくきマッドギアの要所を固めるボスたち

1面ボス ダムド

オープニングに登場する怖い顔がこいつ。そんなに強くない。1万点



2面ボス ソドム

防御力が高い。今だに倒せない人も多いはず。何か日本文化を勘違いしている。2万点



3面ボス エディ・E

ボスに負けじと妨害をする下っぱマッドギアたち



下っぱたち

名前	得点	解説
ブレッド	1000点	いわゆるザコ。ザコの中でも特殊攻撃もないし弱い。
ダグ	1200点	
ジェイク	1400点	ブレッドなどよりは少し強い。跳びげりをしてきます。
シモンズ	1700点	
J	1500点	動きが素早く、こっちの跳びげりをよけたりもします。
TWO・P	2000点	
アクセル	2000点	通称ガード野郎。ガードが堅く殴っているだけではなかなか倒せません。
スラッシュ	2500点	

ファイナルファイト

ガイ

コーディーの親友。自分とは直接関係のない事件に怒り爆発して首をつっ込んでしまうなかなかの熱血漢。武神流の継承者で素早い動きと三角跳びが自慢(?)。好物のさけちゃづけ、冷やっこはあまりにも有名。「なんと卑怯極まりない、拙者も助太刀いたす!」も名セリフです。



ガイは動きは速いので敵をつかみやすいのですがいかんせん技の威力が弱い。なかなか敵を倒せないと思います。

2Pプレイではハガーと組めばお互いの短所を補い合いバランスの取れたチームになります。必殺技は素早い回転で敵をなぎ倒す旋風脚。

ハガー

メトロシティの正義感溢れる市長。元ストリートファイターで数々のプロレス技を得意とします。

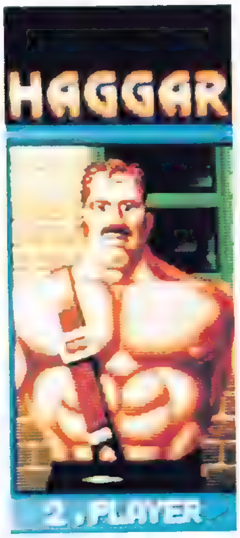
ジェシカを誘拐されたハガーは市長としてではなくジェシカの父親として、マッドギアに立ち向かいますが……。

身長2m以上ある巨漢なのにカレーライスとハンバーグに目がないというおちゃめな一面も持っています。

プレイ上では、ほかの2人とは操作がまったく異なるので慣れるまで苦労するかも。特にパンチの振りの遅さは対アンドレなどつらいことも多いはず。

しかし技の破壊力は超一流。ボディープレス、バックドロップで敵をけちらしましょう。

必殺技はダブルラリアート。



メトロポリスのダーティコップ。警官までマッドギアに汚染されているとは。3万点



4面ボス ロレント

元レッドベレー。手榴弾攻撃はこわい。4万点



5面ボス アビゲイル

真っ赤になって怒り突進してきます。高い高いバア攻撃も痛い。5万点



大ボス ベルガー

悪の組織の総元。ボウガンで攻撃してきます。ジェシカを車椅子に乗せて現れるのがいやらしい。1000点



壊せばなんでも点になる!!

設置物の得点



タル
800点



ドラム缶
700点、3000点



コンテナ
1000点



バケツ
500点



電話ボックス
1500点



タイヤ
800点



ベルガー車椅子
10,000点



ビルブル	Gオリバー	ワンフー	ポイズン	ロキシー	アンドレ兄弟	エルガド	ハリウッド
2500点	2000点	3000点	3000点	2000点	Jr.3000点 本物・黄・青・灰4000点	4000点	3000点
かけ声と共に突進してきます。マイナーなキック攻撃もあります。			パンクスのニューハーフ。見ためは美しいが攻撃は痛い。殴ると胸が見えそうになります。		体力が高い。パイルドライバーも仕掛けてきます。色違いでたくさんいます。	ザコといっていいものか、超強い。ナイフを使う危険極まりない存在。	

知って得する㊙テクニック

パンチ技

ポピュラーかつ重要な技です。

敵にパンチし続けるとひじ打ちから回しげりやアッパーなどの連続技となります。この連続技になる前に振り向いて空振りし、またパンチを1発目からやり直すことによって敵を棒立ちにさせたままず～っとパンチし続けるのがこのパンチ技です。

コーディーは2発、ガイは3発入れたら振り向いて1発打ってまた向き直ってパンチを入れます。

パンチ技が使えるのは、敵が片方にしかいないときで、何人もまとめてハメ続けることができます。ぜひともマスターしましょう。



ハガーのパンチ技。㊟じゃないとムズイ。

バックジャンプ

やり込んでいる人にとっては当たり前の技です。

やり方は、自分が向いている方向と逆にレバーを入れると同時にジャンプボタン。

これの利点は、普通にジャンプしたときより距離がかせげるということです。

特に、バックジャンプからのひざげり(コーディー)、ひじ打ち(ガイ)、ボディアタック(ハガー)は絶大な効果があり、多用する技です。

錬金術師への道

錬金術とは…

ところどころに設置してあるバケツやドラムカンを壊すと武器や食べ物が出るのはもちろん知っていますね。ある程度やり込めば空の設置物とランダムの設置物と決まったものが出る設置物があるのがわかってきます。何と、これらをすべて1万点のダイヤか金塊に変えてしまう技があるのです。これが錬金術で、重要なかせぎの要素となります。



左下のナプキンは?ま、まあ見なかったということに…。

で、やり方

錬金術の対象となるのは、バケツ、電話ボックス、タル、木箱、ドラム缶、看板、タイヤ、シャンデリアの8つです。

よく使われる錬金の方法は、設置物のそばでジャンプしてレバーをガチャガチャやりながらキックで壊すというものですが、今ひとつ確率がよくありません(特にコーディー)。

錬金術の法則は、設置物が壊れた瞬間に何らかの反応(ボタンでもよい)がなされればいいという結論に達しました。つまり、壊れるタイミングを把握して、レバーを入れるなりボタンを押すなりすればほぼ確実に出せるのです。コーディーが出にくいのは、多分錬金反応時間(壊れた瞬間の長さ)がほかのキャラより短いためと思われます。

コーディーの場合の錬金のタイミングはパンチを出した直後(ほぼ同時に近い)。これを基準とすれば、ガイは早め、ハガーは遅めのタイミングです(パンチの場合)。

さあ、やってみよう

ダイヤと金塊の素となる設置物の具体的な数は、1面から順に、11、14、9、6、38、49で計127です。このうち、必ず肉が入っているものがそれぞれ1、1、2、2、6、6で計18となります。これを除けば127−18＝109万点も錬金術だけで入ることになります(あくまで理論値)。

ナイフ6本技

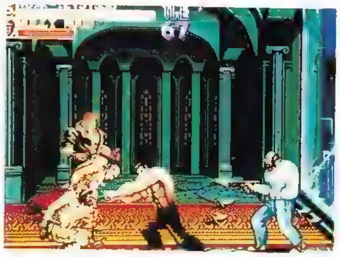
ナイフ6本技というのは、ナイフを6本画面上に出させると飛び道具を出す敵やボスが攻撃できなくなる、というものです。

この技が通用する敵はハリウッド、エルガド、エディ・E、ベルガーの4人で、いずれも飛び道具での攻撃ができなくなります。特にエディ(怒ったとき)とベルガーは、飛び道具以外の攻撃ができないので完全なデクと化します。

エディの場合は、闘技場(アンドレ2人)を越えてすぐに出てくるエルガドにナイフを出させてエディまでちまちま持っていくか、エルガドを倒さずにボス直前まで連れていって、そこで6本出させるかします。

ベルガーの場合は、最終防衛で残ったナイフを持っていき、足りなければベルガーを車椅子から降ろさずにハリウッドとエルガドに、気長にナイフを出させます。

ハッキリいって、どちらも激ムズです。



もうベルガーもドラム缶以下よ。



ガイ、コーディーは車椅子ベルガーに対してここがほぼ安地。



ハガーは一応ここ。

技の出し方と得点

コーディー	ガイ	ハガー
連続技		
パンチボタンを連打する		
1発目-100、2発目-100、3発目-300、4発目-500点	1発目-100、2発目-100、3発目-200、4発目-300、5発目-350点	1発目-100、2発目-100、3発目-800点
ひざげり(頭つき)		
敵をつかみパンチボタン		
1発目-100、2発目-200、3発目-300点	1発目-100、2発目-200、3発目-300点	1発目-200、2発目-300、3発目-400点
跳びひざげり(ガイはひじ打ち、ハガーはボディプレス)		
ジャンプ中にレバー下＋パンチボタン		
200点	200点	300点
跳びげり		
左右にジャンプ中にパンチボタン		
50点	50点	100点
垂直跳びげり		
垂直ジャンプ中にパンチボタン		
100点	100点	100点
投げ(ハガーはバックドロップ)		
敵をつかみレバー右か左＋パンチボタン		
300点	300点	1000点
投げぶつけ		
投げた(バックドロップをかけた)敵を他の敵にぶつける		
敵1人につき10点	敵1人につき10点	敵1人につき20点
必殺技		
ジャンプ、パンチボタンを同時に押す。体力を少し消耗する		
400点	300点	400点
凶器攻撃		
拾った凶器で敵を殴る		
刀・パイプ・ナイフ-各200、投げナイフ-600点	刀・パイプ-各200、投げナイフ-600点	刀・パイプ-各200、投げナイフ-600点
パイルドライバー		
ハガーのみ。敵をつかみ、すばやくジャンプ→パンチボタン		
1200点、敵にぶつけると1人につき30点		

後半はいよいよ怒濤の大攻略
正義の市長マイク・ハガーでクリアだ

かつて本誌のほうでファイナルファイトの攻略をしたとき、ハガーについてはほとんど触れていなかったので、この場を借りてハガーの攻略をしてみたいと思います。

ハガーとは…

凄まじい奴です。パワーはとてつもなく強く、豪快です。ガイ、コーディーと比べると動きが鈍くてやってらんねーと思うかもしれませんが、やりましょう（理由はない）。

今までガイかコーディーを使っていた人にとって、ハガーのファイナルファイトはまったく別のゲームと感じてしまうと思います。最初はなかなか先に進めず、もどかしい思いをするでしょう。しかし、ハガーでプレイしてこそあなたは真のファイナルファイターとなれるのです（意味はない）。



ひっこ抜きのはめ技はハガーでは重要だ。

ハガーの基本技

その1

敵がたくさんいるときに近くの敵をつかんだら、敵の少ないほうにバックドロップ。起き上がるや否やパンチからのバックドロップ（以後ひっこ抜き）をしまくります。バックドロップして起き上がった直後は、実は無敵なのです。

失敗のパターンとしては、ひっこ抜こうとして出したパンチで敵が死んでしまい、後ろの敵に殴られてしまうことです。こうなったら素直に必殺技を使います。

その2

フライングパイルなどで、敵の真っただ中に着地してしまったときには、ジャンプした瞬間にレバー下＋パンチボタンでボディーアタックを出すとアクセル、スラッシュ以外はすべて吹っ飛びます。アクセルなどは着地後つかんで基本技その1につなぎます。

ハガーのパンチ技

簡単ではありませんが、ハガーでも実はできます。当てるパンチ数は1発、たった1発です。しかも振りが大きいので、最初の1発目を入れて反対を向くのが難しいのです。特に必要な場所はないので、無理に使うことはないと思います。ま、参考ということで…。

ナイフ返し

エルガドやハリウッドがナイフを投げてきたときはボディーアタックで返せます。ナイフを投げそうだと思ったら逆ボディーアタックで突っ込むといいでしょう。



カキンってね。ハリウッドあぜん。

1面

ボス「ダムド」まではまったく問題ありません。ボス直前のツーピーは、画面に見えたら進むのをやめ、倒してからスクロールさせてください。

ボスが扉を蹴破って出てきたらつかんで頭突きを2発入れてパイルドライバーをかけます。次につかんでひっこ抜くとボスはいったん逃げます。

もし頭突きの最中に落としてしまったらひっこ抜きだけで逃げるのを待ちます。

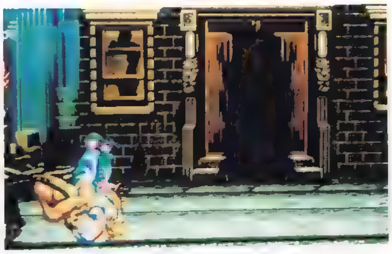
ここでボスにダメージを与え過ぎてはいけません。なぜなら、次にボスが逃げるときにザコが残ってしまう可能性があるからです。

ボスが逃げたら扉の前に行きます。そこでハリウッドをつかみ左へひっこ抜き、次に出るブレッドをパンチから左へひっこ抜きます。そして左へ逆ボディープレスをしてパンチ一組を決めたらレバーを右下に入れっ放しにしておきます。ボスは左へ飛んでいくのでザコを優先して倒します。



スーッと逃げる。本当はJを持ってきたりしてはいけない。

次にボスが逃げたら左下へ行き、左からくるオリバーをひっこ抜き、ロキシーをつかんで右へひっこ抜いて跳びげりをかまして左上へ行きます（ちょうどボス飛んでくる）火炎ハリウッドをつかんで右へひっこ抜いて消火したら（ピンを攻撃）あとは落ち着いてやれば大丈夫。



まずデブをひっこ抜く。



2面

いきなり難所が続きます。まずガード×2、女×2。ここはガードを1人つかんで基本技その1。女が跳ぶことがままあるのでフォローが必要。

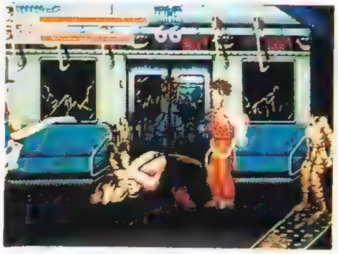
バケツが2個見えてきたら跳びげりで壊し、すぐに左へバックボディープレス。これでハリウッドが右へ吹っとびます。そこで左からくるツーピーをパンチからひっこ抜いて右に跳びげりをします。あとは右にたまった敵をパンチからひっこ抜きまくります。残ったアンドレはとびげりで1回倒したら、起き上がったところをつかんでひっこ抜くなりパイルをかけるなりご自由に。


ウオリャ～と右へはじく。

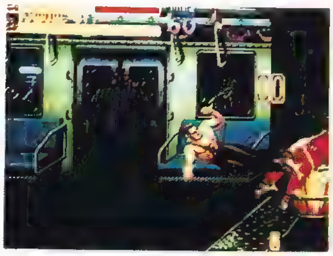
電車に入ったら、アンドレ、ハリウッド、ロキシーのところまで問題なし。

ここは、直前のシモンズをあと一撃で死ぬ状態にしてもっていき、アンドレが見えたと思ったら左へひっこ抜いてその1にハメます。アンドレを左にやったらバックジャンプで逃げてアンドレを消します。自信があるなら戦いを挑むのもまたよし。


シモンズを持ってって…。


左へひっこ抜く。

ザコを倒しつつ進んでいくと、タルが上に1個、下に2個見えます。下のタルを壊したら(食べ物がでる)、右に跳びげりをしてアンドレをけります。食べ物を取ろうとすると突っ込まれます。


ぶどうに目がくらむとやられる。

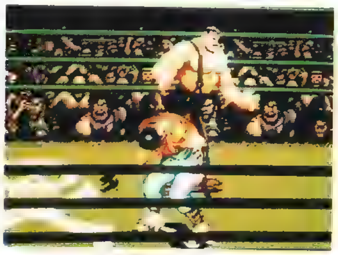
左のロキシーをつかみ右へ持っていってその1。このあとは上下に大きく動いてつかんでは抜きつかんでは抜き…の繰り返しです。

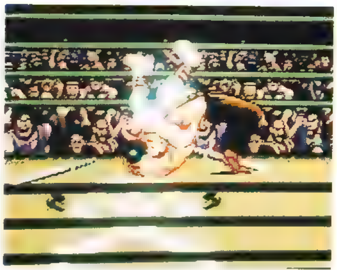
最後のタル5個は全面中でもかなり難しいポイントです。超安全に行きたいならタルの上に乗ってしまいましょう。

まともにやるなら敵をまとめて刀でザクザク切るか、アドリブでうまくその1にハメてください。右端の3つのタルにはよく食べ物が入っているのでそれにかけましょう。

電車を降りるとボスまでは問題ありません。

ボス「ソドム」は、下のほうでつかんでパイルかひっこ抜きます。そしてすぐにボスの上へ行き、斜めにダッシュしてきたところをいきなりつかんでひっこ抜きます。今度はボスの下へ行って同じようにします。基本はこの繰り返しですが、つかめずにダッシュされてくらうことがあるので、ボディープレスや必要技をうまく使ってください(といってもそうできるものではない)。気合でGO！(やべ。禁句だった)


ソドムの真上で待つハガー。


ウリャ～ッ。そしてソドムの真下へ移動。

ボーナスステージ

3面

最初のザコ多数、スラッシュ、アンドレのところは、パイプを取ってコーディーと同じにするか(看板に背を向けて看板が壊されるまでねばる)、看板をさっさと壊してひっこ抜きまくります。ここを抜けるとすぐ肉があるので気合を入れましょう。

パブの中に入るとエルガドを含むザコが3人出てきます。こいつらを処理すると火炎ハリウッドと共に左からアンドレー人、続いて右からワンフーが突っ込んできます。ここは、エルガドがナイフを残したらそれを取って一番上の中央で左にナイフを投げて、すぐ右にバックボディープレスをしてワンフーを倒します。倒れたワンフーでその1にハメます。ナイフがなければ左上でアンドレをパンチからひっこ抜いて、そのアンドレでその1にもっていきます。

次のアンドレ2人の闘技場はこの面の最難関です。一番簡単なのは左右にドロップキックを繰り返すだけというもの。これがいやな人は片方に集めて間合いを計ればパンチの連打で倒せます(突っ込んでこない)。写真参照。


ハガーだけの難所。こうなればもうこっちのもの。

ここを出てエルガドを倒して進むとデブ2人が左右から突っ込んできます(ポイズンも1人くる)。必殺技を使います。あとはボスまで問題なしです。

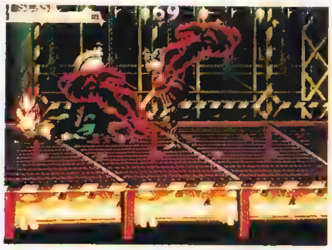
ボス「エディ・E」は、ゲージが見えたら進むのをやめ、近寄ってきたら上下に振ってつかみ、バックドロップをします。これを繰り返して、ボスのゲージが半分以下になったらボスとX座標を合わせつつ、つかみにいきます。バックドロップを3発もきめればボスは死にます。

最初にへらすときに、つかみに行くのが怖い人は左上でドロップキックだけでもできます(時間はかかるけど)。


とにかく黄色の半分まで減らす。

4面

始まったら上下に動かないようにしましょう。最初の火を2つ跳びこえれば火に対しては安全です。スクロールが止まったらザコ多数とスラッシュとアンドレとロキシーがきます。ここはつかめたらつかんで片側に集め、ドロップキックを多用して気長に敵が焼け死ぬのを待ちます。


燃～えろよ燃えろ～よ～ハガーは燃えるな～よ～お～。

次のドラムカン×3は上と下に肉が入っています。下は壊さずに進み、画面外に半分くらい消えたら壊すと、肉がヒョコッと右へ出て次のデブと闘ったあとに肉を取れます。

デブ×2は、真ん中のラインを進み、デブがきた瞬間に左へ戻ります。するとデブらは真ん中でクロスして上下に分かれて走って止まります。刀で切りまくるか、普通にパンチだけで倒します。



ファイナルファイト



デブのアーチを抜けて…。

次にアンドレ、スラッシュ、ポイズンが出現します。ここは、アンドレがくるや否や、ドロップキックで倒し、スラッシュかポイズンをつかんでその1。アドリブが入る場所です。

ザコ2匹を倒して突き当たりにくると、ハリウッドとエルガドが出てきます。早めに右へひっこ抜き、右の壁に押しつけて殴り続けます。その内左からザコがくるので、近づいてきたら左へひっこ抜いてください。火炎ビンは一番上か一番下なら炎にはやられません。もし足元で火炎ビンが割れても必殺技を使いまくっていれば燃えません（パンチ押しっ放しでジャンプ連射）。



ザコ第1波はこのあたりではめる。

次にゴンドラで上へ上へと行くわけですが、最初真ん中の一番上で待ち、降ってくるアンドレを右へひっこ抜き、右に跳びげりをします。その位置で少し下がってパンチしているだけで大丈夫です（アンドレ突っ込んできません。爆弾にも当たらない）。

UP TOWN INDUSTRIAL AREA

次にアンドレ、女2人はどちらかの端へ押しつけて刀かパイプで殴打します。どちらかの端で待ち、必殺技で降ってきたところを吹っ飛ばしてとびげりで壁ぎわに押します。スキを見て武器を拾っておき、それで攻撃してください（でも激ムズ）。この3人がピンピンした状態で次のエルガド3人が降ってきてしまったら詰んでます。

アンドレと女2人を始末したら下のほうで待ち、降ってきたエルガドの内、左の奴を右へひっこ抜きとびげりで右に押しつけてどんどん攻撃します。

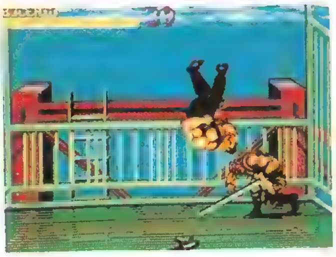


第2波。ひだりではめるほうが望ましい（足元に手榴弾が…）。

そしてボス「ロレント」です。体力がなければ肉をくらいましょう（その前に食ってることのほうが多い）。

ボスの第1形態（?）の攻撃方法は主に3種。

まずフラ〜ッと近づいてきての棒殴りか投げ。これは、近づいてきたときに刀（パイプ）で切ってすぐ必殺技を使います。刀が当たらないときがあるので必殺技を出すわけです。



あ、あれ?

次に三角蹴り。これはボスが端のほうに行ったら自分も右下で止まって待ち、跳ね上がったらレバーを上に入れっ放なしでよけて着地したところをつかんで左にパイルドライバーをかけます。

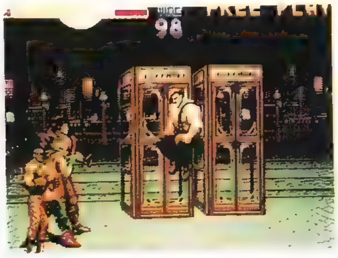
そして上に乗っかってからの飛び降りキック。反対側に回って（ボスの下をくぐる）左へパイルかひっこ抜きでダメージを与えます。

これを繰り返してゲージが減ると、ボスは手榴弾を投げまくります。つかんでひっこ抜いてください。ハガーはつかみやすいので、こうなったら結構楽に倒せます。

5面

この面はハガーだと実は楽です。ハガーの天敵といえるアンドレが2人しかでないからです。

まず一番下へ行き、連続バックジャンプで電話ボックスの辺りまで行くと時間がかせげます。



タイムはまだ98。

デブ×4の2回はここまでこれるなら問題ないと思います。

ドラムカン×9を越えると肉の入ったドラムカンがあります。これを普通に壊して肉をとろうとすると、左右からアンドレが突っ込んでくるので危険です。

ここはドラムカンに乗って右へジャンプすると左のアンドレが出てこないのを利用して倒します。

別の方法では、ドラムカンを壊して肉の上にいると、アンドレは突っ込んできても直前で止まるので、そこをパンチからのひっこ抜きでまとめて倒し、先に立ち上がった方をつかんでその1を繰り返します。



へっへっへ〜。どう料理してくれようか（肉もあるぜ）。

女地帯は1人ずつ確実に倒していきましょう。

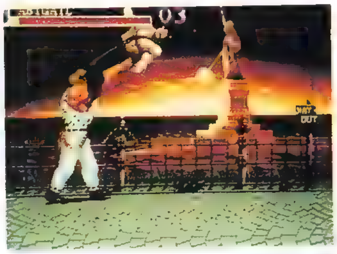
火炎ハリウッド地帯まで特に難所はありません。ここはボディープレス、ドロップキック、必殺技で暴れまわってください。この次はバケツに乗って、そこからタイヤにジャンプで移ります。4人の火炎ハリウッドが去ったら落ちそうなくらい右に行くともう2人きます。降りるときはボディープレスで。

ナイフ地帯はひっこ抜きと必殺技命。肉が2つもあるので強気でいきましょう。案外あっさり抜けられたりします。

ボスまでは特に難しいポイントはありません。途中の鉄パイプと刀をボスまで持っていきます。持っていき方ですが、パイプを持っていて刀を取ったらほんの少し前に出てパイプを取り、また少し前に出て刀を取り…という風にします。

ボス「アビゲイル」は、まず鉄パイプを持った状態で一番上にいて、ボスが突っ込んできたら斜めに下がってつかんで右へパイルをかけるかひっこ抜きます。そうしたら右下へ行き、今度はボスを下からつかみます。このとき、逆にボスにつかまれるときがあるので、ボスが妙な動き方をして降りてきたら必殺技を使って上へ逃げてください。

BAY AREA



ボイッ。ゲゲッ。

次につかんだら左へパイルドライバー。そして刀に持ちかえて右端へ行きます。

そこで左からくるボスをザコ共々切りまくります。周りにザコがいないときは、ちゃんと狙ってボスを切ります。



ザクッ！これが気持ちいーんだ。

ザコに上下にこられたら、つかんで左へひっこ抜いて直後ドロップキックもしくは必殺技で距離を開けます。

アドリブが入りますが、ほかのキャラよりも多少やりやすいと思います。

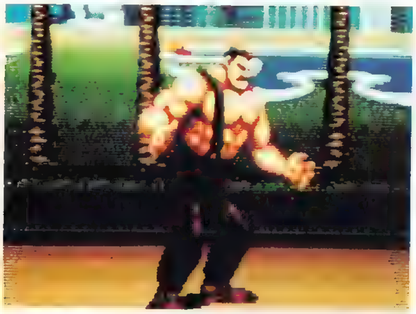
6面

ゆっくり進めばエレベーターの前までは問題ないでしょう。エレベーターのところにくると、アンドレが左から突っ込んできます。跳びげりで倒してつかんでひっこ抜き、すぐつかんで右にひっこ抜いてその1にハメます。必殺技などを使いながらその1にハメ続けます。

エレベーターを上がると、デブが3人突っ込んでくるのでボディープレスからのとびげり（ボディープレス中にパンチボタンを押す）で突っ込みます。

次の女2人とザコ2人は、右に跳びげりで突っ込んでひっこ抜きまくります。要アドリブ。

次のアンドレ3人は、最初2人突っ込んできますが、きたと思ったら下がるとアンドレは胸板を突き出して止まるところをひっこ抜きます。左のアンドレ2人の内1人をつかんで右へひっこ抜き、もう1人をパンチから右へひっこ抜きます。うまくいけば、そのひっこ抜きで3人目のアンドレも倒れます。あとはその1の応用で、3人片側にやったら1人をつかんでその1をおこなえばノーダメージも夢ではありません。


このラインに合わせよう。



次のJ、ツーピーラッシュは少しずつ出していけば問題ないはず。

火炎ビンはラインを合わせて上下両方倒します。

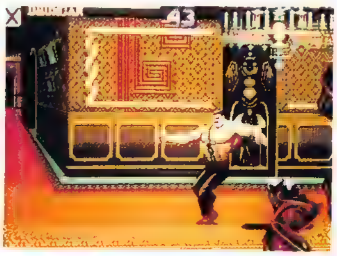

よく見るとハガーの指が6本ある〜。

このラインでいけば、ガード軍団にもまわりこまれません。

建物の中に入ると、ナイフ2人と女2人がいます。右に跳びげりをしてその1に強引にもっていってください。でもなかなかうまくいかないのが実際のところ。アドリブを駆使して何とか抜けてください（これぱっか）。半分残れば十分です。

次のザコ群は、あまりたくさん出さないように少しずつ進めばまったく問題なしです。

ベランダが見えたら必殺技の用意。デブが4人突っ込んできます。次に肉が2つ出ますが、1つ残しておきます。アンドレ2人にザコ2人を倒してから取りましょう。


頼むーピザーカレーーホット・ドッグー出てくれー

アンドレがきたら、バックボディープレスで逃げながら後ろのザコにダメージを与えます。右のアンドレにとびげりをかまし、つかんでその1でハメます。

しばらく進むとシャンデリアが3つ並んでいます。2つ落ちたら少し前に出てすぐ必殺技を使います。ちょうどドラム缶が転がってきて壊せます。食べ物が出ることを祈りましょう。


これでエルガドたちも怖くない。

次のザコ軍団はまず右からワンフーが突っ込んでくるので、うまく見切ってパンチからひっこ抜くか、跳びげりなどで攻撃します。あとはハッ

デカキャラ

ザ・格闘ゲーム

ストリートファイターで衝撃のデビューを飾ってから常にプレイヤーの熱い視線の的になってきたカプコンの格闘ゲーム。その流れについて少しふれてみました。

ストリートファイター

カプコンの大きいキャラクターの格闘ゲーム第一弾、ストリートファイターは'87年の秋に発売されました。

大きな筐体、大きなボタン、そして画面の大きさも手伝っての、大きいを通り越して巨大とまでいえるキャラクター。すべてがプレイヤーにカルチャーショックを与えました。


1では波動拳そのほかの必殺技が絶大な威力をもっていた。

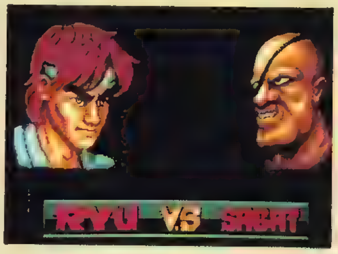
ゲームの内容もこれだけ技が多彩でキャラクターの動きがリアルな一対一の格闘ゲームは過去に例をみませんでした。そのうえ、敵キャラの攻撃や動作などが、パターンにはまらないランダム性をうまく取り入れていたのでプレイヤーをあきさせない息の長いゲームとなりました。



なんにせよ、大きなボタンをガンガンたたく爽快感はプレイヤーにとってたまらないものでした。

ただひとつ場所をとるのとラバーボタンが壊れやすいのがちょっと問題でしたが、あとに発売されたテーブルタイプが解決してくれました。

とにかく、ストリートファイターは後々の格闘ゲームに多大な影響を与えました。今なおプレイしても感銘をうけるゲームの1つです。名作とはそういうものなのですね。



隆が若々しい(?)。サガットはIIにも登場!

ファイナルファイト

ストリートファイターの流れをくんで'89年冬に発売されました。

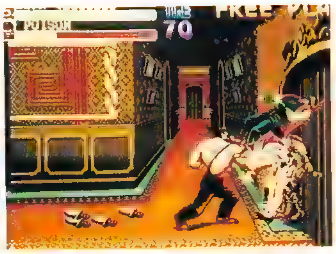
開発当初はストリートファイター'89というタイトルでしたがゲーム性が違うということでファイナルファイトに変更になりました。

ファイナルファイトの特徴の1つとしてキャラ選択ができる点があります。

キャラクターを選べること

キリいってあちょー（アドリブ）です。とにかくその1へのきっかけをつかむことが大切です。

　このあとエルガドが3人降ってきます。下のほうで待って、一番右の奴をつかんで左へひっこ抜きます。そのあと跳びげりなどで左へ押していき、左の画面外に追いやったら上にずれてパンチ連打。とどめの上から振り降ろす1発が決まったら、今度は下に少しずれてパンチ連打。これの繰り返しです。

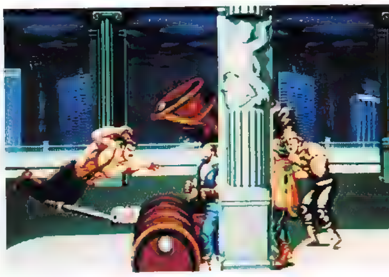


こうなればいうことなし（でもそううまくはいかない）。

　ドラム缶9個を抜けて扉の前へ行くと、ザコがたくさんきます。ひっこ抜きなどで数を減らしたら扉に押しつけて殴り続けます。ナイフと火炎ハリウッドに注意。

　ザコをどんどん蹴散らして進むと、前からザコが多数、そして後ろからドラムカンが3つ転がってきます。このうち真ん中のドラムカンには食べ物が入っていることがあるので真ん中のだけは壊しましょう。





ここで肉が出ると非常〜にありがたい。

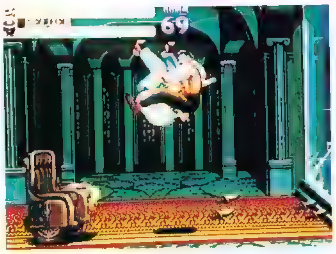
　次の火炎軍団は上の奴か下の奴だけに集中したほうがいいでしょう。

　そしていよいよ最終防衛ラインに突入。一応のパターンとしては、右のエルガドをつかんで右へひっこ抜き、左のハリウッドを右へ。そのころ左からちょうどアンドレやらG・オリバーがくるのでひっこ抜きます。次に右を向いてひっこ抜きまくります。基本的にはその繰り返しです。しかし、ここはとてつもなく辛い場所です。1ミス覚悟で臨みましょう。ここでのくせ者は女。跳ばれるとやっかいで、パターンを目茶苦茶にされることがよくあります。何とか抜けてくださいとしかいいようがありません。



とにかくこういう状態にもっていく。

　さて、いよいよ最終ボス「ベルガー」です。いきなりつかんでパイルドライバーをかけます。このあとも着地のわずかなスキを狙ってパイルドライバーをかけまくります。うまくはまればザコが出始めるころにはボスの体力はほとんどないはず。こうなったら必殺技を使いまくって強引に倒します。失敗したら…まぁ、あきらめずにがんばりましょう。





おわりに…

　さぁファイナルファイト攻略ハガー編いかがでしたでしょうか。

　一番使えないキャラといわれたハガーもこれを読んでもらえればもうバッチグーの大ウケキャラに大変身!!



により攻略法が変わり、2倍も3倍もゲームが楽しめます。

　そしてカプコンお得意のランダムの要素もうまく取り入れられています。これらが絶妙のバランスでつながり大ヒットゲームとなったわけです。

　最初は高すぎるかと思われた難易度も操作のやさしさやゲーム性で補われ、一般のサラリーマン層にもヒットしました。人間の深いところにある格闘への憧れをくすぐられる、そんなゲームだと思います。

ストリートファイターII

ゲーメストのヒットゲームのコーナーで過去最高の得点を記録したストリートファイターII。大人気の原因はどこにあるのでしょうか？



背景もはなやかな雰囲気になった。キャラ選択もうれしい。



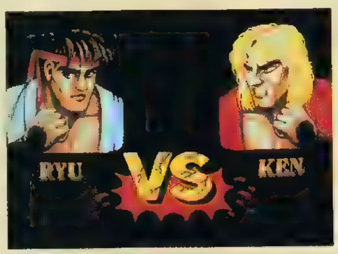
ロケテスト当初はこのタイトルだった。

　まずストリートファイターIIのセールスポイントである大きいキャラクター、一対一の闘いの醍醐味をそのままうけ継いでいるのは当然として、ファイナルファイトのキャラ選択の楽しさも取り込まれています。さらにこのシリーズの特徴、ランダムの要素もからんで、ますますプレイヤーをあきさせないゲームとなっています。ストリートファイターとくらべてやられにくくなって長く遊べるようになった点も一般の人にもヒットしている要因ですね。

　格闘ゲームの頂点と呼ばれるのにふさわしい作品です。



今回は一対一ではなく多勢の敵との戦いだ。



りりしくなった隆と拳。老けたのかもしれない。

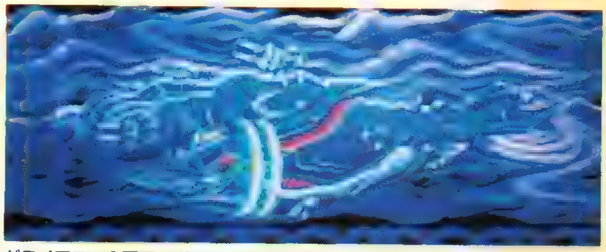


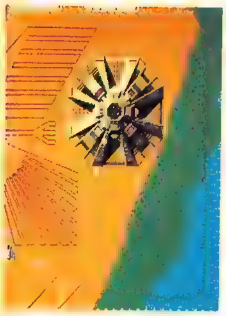
女性格闘家も初登場。中国の春麗だ。女だてらに敵をキックでけちらすぞ。

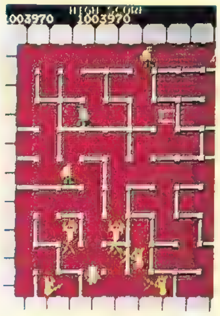
なぜこのゲームを選んだか

残しておきたい名作の記録

石井ぜんじ


ダライアス　3画面、ボディソニック。圧倒的な迫力の第1回ゲーメスト大賞受賞作。


ゼビウス　ゼビウスでゲームの世界に引きこまれた業界人はとても多い。



ドルアーガの塔　宝箱の謎が日本の隅々までブームを呼び、謎をとくのに10万円以上つぎこんだ人もいた。

徹底解剖スペシャル9 このゲームを選んだ理由

徹底解剖スペシャル9にとりあげたゲームは、読者アンケートとは直接関係なく、編集部で決定しました。それにはいくつかの理由があります。

編集部員が自分たちの目で必ず取り上げなければいけないゲームを選びたかったというのが一番大きな理由です。編集部員の意見を押しつけるつもりはありません。しかし、読者アンケートとはまた違った観点からゲームを捉えてみるのもいいかと思ったのです。

そこで、かつて一つの時代を築いたと思われるゲームを編集部で選びました。スペシャル9の中では、ゼビウス、バブルボブル、ドルアーガの塔などがそれにあたります。

グラIIはどこへ

また、ゲーメスト大賞の受賞作はとりあげるべきだということで、ダライアス、グラディウスII、テトリス、ファイナルファイトは決定しました。

しかし、今回のスペシャル9の中にグラディウスIIは大きく取り扱われていません。それにはこんな経過があったのです。

まず、今回グラディウス関係を取り上げるなら、シリーズとしてまとめたほうがいいという意見が出ました。本当は、グラディウスシリーズ全作品についてち密に構成したかったのですが、グラディウスシリーズはそれだけで一冊の本ができてしまうほどのものです。

そこで、今回はグラディウスシリーズの根本を知るという意味で、グラディウス、沙羅曼蛇の2つの機種を選びました。その結果、グラディウスIIが徹底解剖できなくなってしまいました。

今後、必ず別冊その他で取り上げるつもりなので、グラIIファンのみなさんごめんなさい。

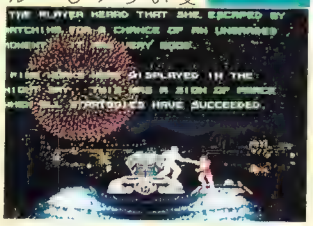
アウトランに名残りした

グラディウス以外で、やりたかったのにできなかった機種にアウトランがあります。気合を入れてやれば、かなりち密な徹底解剖ができたと思います。しかし、画面写真を撮影できないという問題がもちあがりました。なかなか画面をストップできる筐体が確保できず、同じセガの大型体感ゲーム、アフターバーナーにバトンタッチすることになりました。

アフターバーナーを選んだ理由は、1機種はセガの大型体感シリーズの中から取り上げてみたかったからです。

その他に、ナイトストライカーはぜひ取り上げようということになりました。一番大きな理由は、ベストゲームの集計で4位に入る人気のゲームにもかかわらず、ゲーメスト本誌であまり取り上げていなかったということです。

幸い、ナイトストライカーは画面など資料が豊富にありました。ゲーメスト本誌では見ることのできなかったナイトストライカーのすべてを収録することができたので、じっくり楽しんでください。


ナイトストライカー　熱狂的なファンが多く、ベストゲームアンケートでも4位に食いこんだ。

古き良き名作

今回は忘れがちな古い名作を残すという意図が強かったので、結果的に最近のヒットゲームを取り上げることができませんでした。特に、人気投票1位のワルキューレの伝説、今大ヒットしているストリートファイターIIなどは取り上げるべきか編集部でもさまざまな意見がでました。

結果的に今回のスペシャル9はこのようなラインナップになったわけですが、載らなかった名作は、またいずれ別の形で記録にとどめることを約束します。そのときは、またゲーメスト別冊を買っていただけるとうれしいと思います。またよろしくお願いします。


ファイナルファイト　格闘ゲームの最高峰。主人公コーディよりハガー、ガイのほうが人気があった。


ストリートファイターII　今、世界で大人気のストリートファイターII。歴史に残るゲームになること間違いなし。

NEO・GEO

パラダイス

増刊号版

ゲーム機の進化形!
ダーウィンもびっくりだ!

ハード編

より誕生した「NEO・GEO」が登場したのは1年前のことであった。
新しい大地と名づけられたゲームマシンは、その名のとおり驚くべき性能を持ったものであった。

ゲーム界への新たなる挑戦

「NEO・GEO」の一番の特徴といえば、アーケードゲーム機とコンシューマーの境目を拭い去ったことだ。
アーケードゲーム機でありなおかつコンシューマーゲーム機である「NEO・GEO」

ゲーム界に新しい1つの風

SNKの斬新なアイデアに

ネオ・ジオってこんな奴だ!

●型名／NEO−0(コントローラ部NGL−0)●使用電源／専用ACアダプター(5.3V)●消費電力／約8W●外形寸法／NEO・GEO本体、325mm(幅)×237mm(奥行)×60mm(高さ)コントローラ、280mm×190mm×95mm

●CPU／Z80A・68000●ワークRAM／Z80(2Kbyte)・68000(64Kbyte)●VDP／SNKカスタムLSI●サウンド機能／PCM7音(256Mbitまでアクセス可能・FM音・PSG3音・ノイズ1音)●カラー／65,536色(同時発色4,096色)●直接ROMアクセス能力／最大約330Mbit



これがメモリーカード。もってない人は仲間はずれにしていいぞ/

のスペックを解説しよう。

今までにない大容量メモリー

「NEO・GEO」は、なんと、最大330メガビットもの大容量ロムアクセスをもっている。
これだけの大容量であると、数多くのキャラクタや奥行きのあるゲーム作りのための膨大なデータ処理を余裕でこなすことができる。

グラフィックもすごい

キャラクタ容量がなんと64メガビット。スプライトの数も380個同時表示、拡大、縮小も自由にできる。背景も3画面、それぞれ縦横にスクロールするのだ。
発色も、65536色中4096色という今までのコンシューマーマシンでは考えられなかった機能を、この低価格で実現している。



このコンパクトボディ、う〜ん機能美ってヤツだね。

驚異のリアルサウンド

サウンドも、すばらしい。音色合成(PCM)機能が7音、FM音源4音、PSG3音、ノイズ1音、しかもそれらで作られたミュージックがステレオ出力。
これだけの機能を持ったゲームマシンは、ほとんどない。

メモリーカード

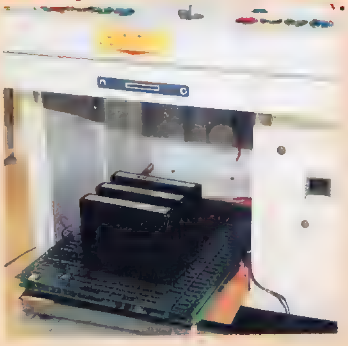
忘れてはならない「NEO・GEO」の特徴は、ゲームの途中経過をこのメモリーカードでロード、セーブすることができる。このメモリーカード1枚で、約27種類ものゲームのデータを保存させておくことができるのだ。

ゲームマシンの未来形

「NEO・GEO」は、誰がいおうとも、家庭用ゲーム機としては最高の性能を持っている。
アーケードでもあり、コンシューマーでもある「NEO・GEO」は、ゲーム界に新しい風を吹き込んだ、今一番光っているマシンではないだろうか。



ゲームセンターでおなじみのMVS筐体だ。



MVSのトビラの中は…意外にスッキリしているのだ〜!

◉この夏、新エキサイティング・ワールドへ突入しよう。◉

暴れる都市へ



怪物どものキングは俺だ。6大モンスターが
6大都市で大迷惑バトルを繰り広げる日本直撃
巨大アクション。2P協力、2P対戦プレイ可能。

55メガ 「ネオ・ジオ」シリーズ第15弾
キング・オブ・ザ・モンスターズ
標準価格19,800円（税別） 新発売

都市を舞台にパワー全開、
怪物級バトルに勝利せよ。

謎の異世界へ

四百年の時空を越えた
奇々怪々な戦国絵巻、
戦乱に終止符を打て。





突如、現代に出現した"魔境城"、
廃墟の街を駆け抜ける超戦士。
正義の魂で変身するSUPER戦国
アクション。2P同時プレイ可能。

55メガ 「ネオ・ジオ」シリーズ第14弾
戦国伝承
標準価格19,800円（税別）
新発売

ゲームセンターとまったく同じ
超ド級ゲームを家庭で楽しもう。

「ネオ・ジオ」

高性能マックス330メガマシン、新価格で出現。
●高性能ハードが新価格48,800円となってキミに接近。7月1日、心して待て！

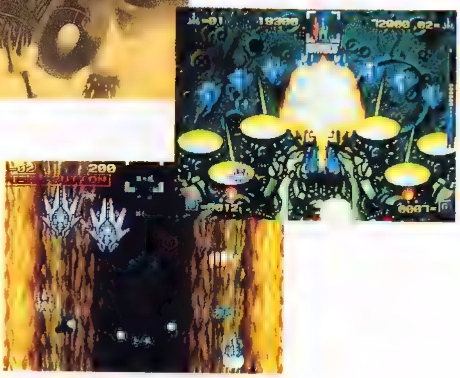
ゲームセンターの大容量ソフト、新価格で登場。
●大容量ゲームソフトが低価格となってイッキに登場。7月1日、心して待て！

震える宇宙へ



[illegible]

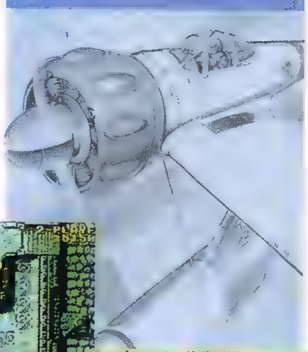
47メガ [illegible]
[illegible]
標準価格18,800円（税別） 新発売

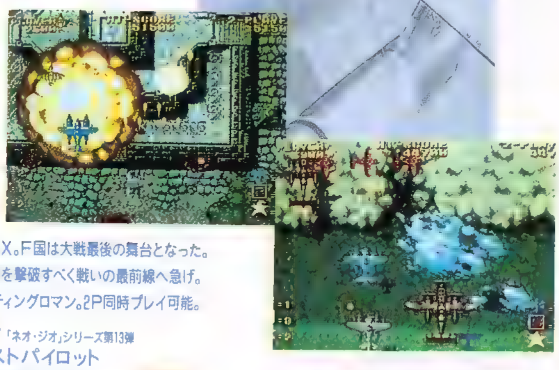


大迫力のアーマー攻撃、
謎の侵略者から銀河を守れ。

悲しき大空へ

旧式機と強力ボンバーで
強国の侵攻をくい止めろ。





西暦194X。F国は大戦最後の舞台となった。
2大強国を撃破すべく戦いの最前線へ急げ。
シューティングロマン。2P同時プレイ可能。

55メガ 「ネオ・ジオ」シリーズ第13弾
ゴーストパイロット
標準価格19,800円（税別） 新発売

The Future Is Now
SNK

7/1 憧れのマシンが"7月1日"から安くなります。



憧れのマシンが、新価格で。

驚異のマックス330メガなどハイパースペックを満載。憧れの「ネオ・ジオ」が48,800円の新価格で新登場。"てっぺん"を手にせよ!

旧販売価格 58,000円 ➡ 新標準価格 48,800円

気になる「ネオ・ジオ」ソフト新価格

発売ゲームタイトル		旧 価 格	新 標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASOII-ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて予約受付中!

商品のお渡しは7月1日からとなります。あらかじめご了承下さい。

詳しくは、通販フリーダイヤル 0120-06-8058

「NEO·GEO」なんでも相談室

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

NEO・GEO パラダイス

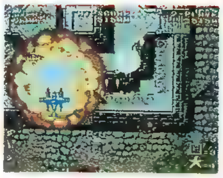
増刊号版

ゲーム機の進化形! ダーウィンもびっくりだ!

ソフト編

◆5点満点で採点したぞ!

ゴーストパイロット



グラフィック	3
サウンド	2
操作性	3
大戦性	4
総合	2

横画面のシューティグ。陸上戦と空中戦。

ライディングヒーロー



1990年7月24日

グラフィック	3
サウンド	3
操作性	2
走り屋度	5
総合	2

8耐めざしてレッツ・ゴー。

戦国伝承



グラフィック	4
サウンド	5
操作性	3
霊体度	5
総合	3

亡霊を倒し、平和をとりもどせ。

ザ・スーパースパイ

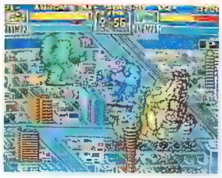


1990年10月8日

グラフィック	3
サウンド	5
操作性	4
強靱度	5
総合	4

これがスパイの潜入方法。正面から行く。

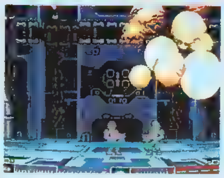
キングオブザモンスターズ



グラフィック	5
サウンド	3
操作性	4
破壊度	5
総合	4

街を破壊しながら、敵をやっつけろ。

サイバーリップ

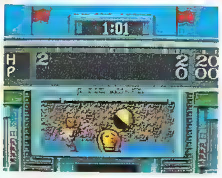


1990年11月8日

グラフィック	4
サウンド	4
操作性	2
SF度	4
総合	3

スーパーコンピュータを破壊せよ。

ベースボールスターズプロフェッショナル

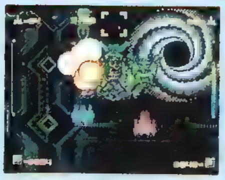


1990年4月26日

グラフィック	3
サウンド	3
操作性	4
色気度	4
総合	4

女のチームは色気ムンムンなのだ。

ASO II



グラフィック	4
サウンド	5
操作性	4
はまり度	4
総合	5

アーマー装着し、6面を抜けろ。

ジョイジョイキッド



1990年11月20日

グラフィック	3
サウンド	4
操作性	5
爽快度	4
総合	4

気球に乗ってエッチラホッチラ60階。

マジシャンロード



1990年4月26日

グラフィック	5
サウンド	5
操作性	3
変身願望度	4
総合	4

ありとあらゆるものに変身だー。

NAM-1975

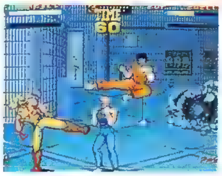


グラフィック	3
サウンド	5
操作性	2
使命感度	5
総合	4

1990年4月26日

戦場では前も後ろもない。右に進むだけ。

バーニングファイト



グラフィック	3
サウンド	4
操作性	4
ダウンタウン度	5
総合	3

関西風の熱き戦い。ちょっとうすくちだぞ。

リーグボーリング



1990年12月10日

グラフィック	4
サウンド	3
操作性	4
競争度	5
総合	4

3つのゲームで3倍おいしい。

トッププレイヤーズゴルフ



1990年5月23日

グラフィック	3
サウンド	3
操作性	3
ナイスショット度	3
総合	2

セントアンドリュースで勝負だ(ウソ)。

麻雀狂列伝—西日本編



グラフィック	3
サウンド	5
操作性	3
熱唱度	5
総合	3

1990年4月26日

歌を覚えて、一緒にデュエットだ。

ラギ



グラフィック	5
サウンド	3
操作性	4
メルヘン度	5
総合	5

コースが選べていろいろ楽しいアクションだ。

みなさんのおかげさまです。スゴロク大会



グラフィック	3
サウンド	3
操作性	3
爆笑度	4
総合	3

今までにないスゴロク麻雀の登場。

ニンジャコンバット



1990年7月24日

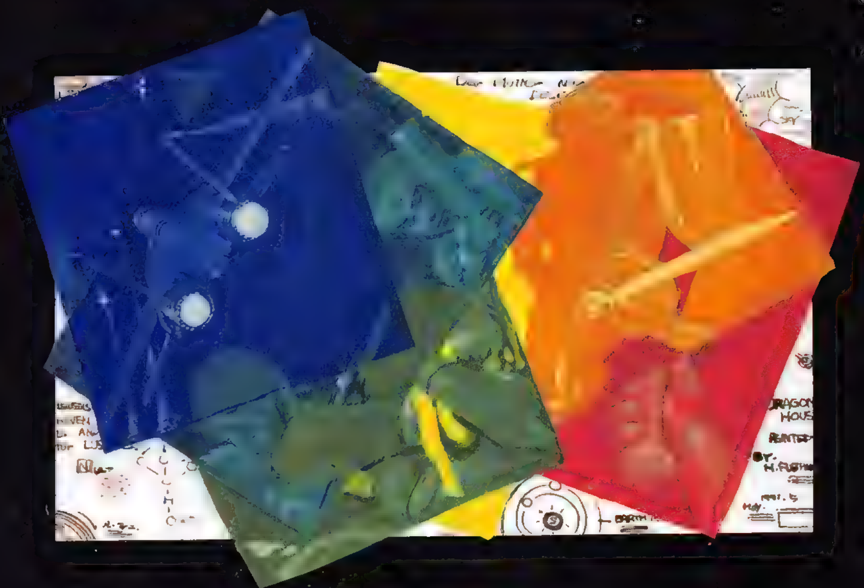
グラフィック	3
サウンド	5
操作性	3
忍者訓練度	5
総合	3

これは決してゴレンジャーではない。

THE BEST GAME

俺が描かねば誰が描く!!汗と涙の
ゲーマー'S ベストギャラリー

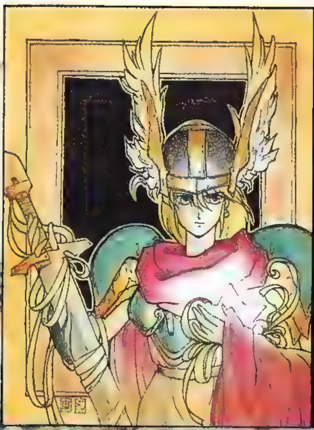
ちょっと待った!!
当ギャラリーに足を踏み入れようとしているアナタ、アナタですよ。
アナタに一言申しあげたい。
ここから先は、プレイヤーの世界。
愛と勇気とド根性の、うれし恥ずかし闘いの日々を
同じく送ってきたものだけが、入場を許されているのだ。念のため。
それでは道に迷わないよう、ごゆっくり…



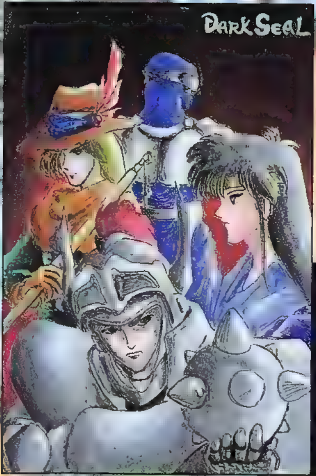
BEST GAME COLLECTION
ベスト ゲーム コレクション

空の星にそれぞれ名があるように、ゲームをプレイする人間がこれだけいるならば「それぞれのベストゲーム」が存在するのが道理。誰がなんと言おうと自分はこのゲームが好きなんだ!!という思いのたけを、美麗イラストアーンドコメントで語っていただきましょう（☆は投稿者自身のコメント、★は担当者によるコメントです)。

栗原桃郎



［ワルキューレの伝説／89］☆今なお色あせずして……（アセスA…?）（大阪府　単気筒&みせき忍君）★とにかく人気の高いワルキューレ。すっかりキャラと世界がひとり歩きしはじめてしまった。



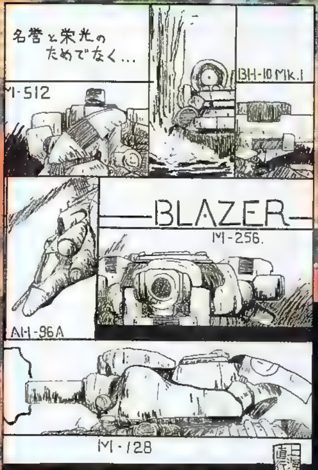
［ダークシール／99］☆最後がしぶい、ダークナイトがかっこよすぎる。まったく最初から最後までキメてくれたぜ、このゲームはっっ!（茨城県　重力使い君）



［ワルキューレの伝説／89］（茨城県　Rio.Sさん）★実はFC版の「～の冒険」もVS筐体でゲーセンに入ってたんですね～。

［メルヘンメイズ／88］（大阪府　リリィさん）★ゲームは難しめだったけど、とにかくグラフィックがキレイで、まさに絵本のようでした。





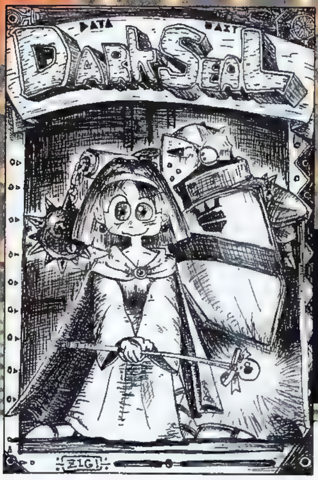
［ブレイウッド／86］☆マジにデコゲームの最高傑作だ、と友人が言っていたが、僕は5面ぐらいしかいけんかったなぁ。（愛知県　ですみら君）

［ブレイザー／87］（上海「三流絵師」直行君）★渋い、暗い、地味と三拍子そろったナムコとしては珍しいゲーム。

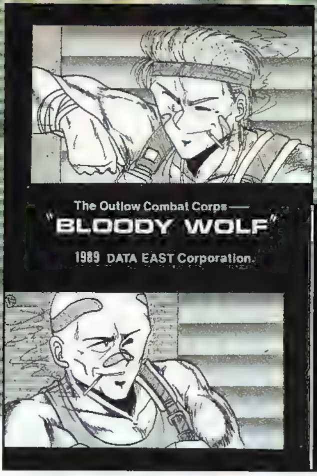


［ワルキューレの伝説／89］（東京都　洸祐亜君）★あの音楽は本当によかった。





［ダークシール／90］☆このイラストを書いたころはまだ近所のゲーセンに全然入ってなくて、悲しかった。（新潟県　ZIG!君）

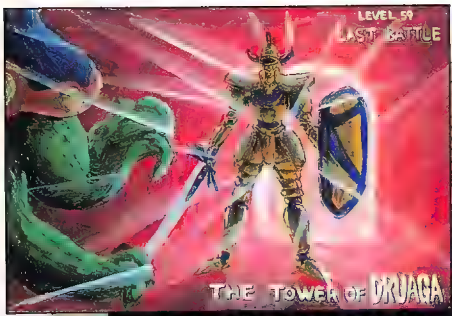


［エイリアンシンドローム／87］（広島県　M・B・S君）★とにかくグロテスクなゲーム。好きだった…。

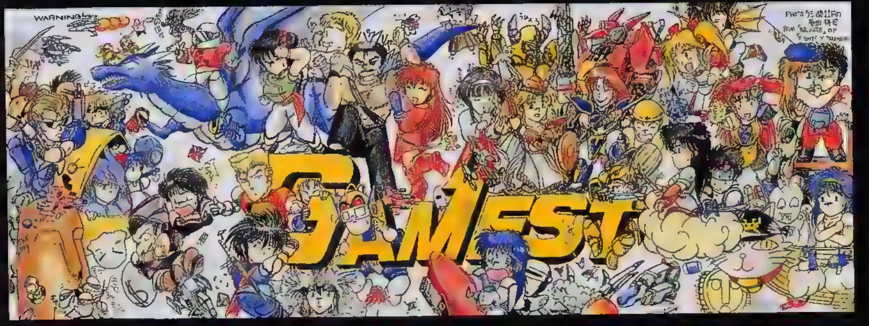
［ブラッディーウルフ／89］☆自分の気にいらんゲームを「クソゲー」というやつが多くて困りモンですな。デコの戦闘アクションの中でも1、2を争う面白さだと思うんですけどねえ…。（神奈川県　90式阪神万歳29型君）



ゲーマー'sイラストギャラリー



［ドルアーガの塔／84］★このゲームに会わなかったら、きっとゲームファンにはなっていなかっただろうと思うのです。（茨城県　重力使い君）



総計54タイトル、100キャラ!!（雷神県　ラジ関11Fの原田将司君）



［ワルキューレの伝説／89］（栃木県　マイッチックサイト先生）★またもワルキューレ。可愛い!



［ゲイングランド／88］（宮城県　向井慎太郎君）★異常に戦略性が高く、ち密なアクションが要求された。キャラもいい味出してたのに、投稿が少なくて意外!

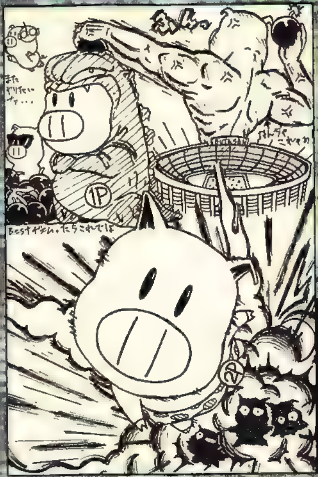


［メルヘンメイズ／88］★競争率の高そうなアリスです。こういうタッチの絵はあまり見かけないのでTRYしてみました。（大阪府　うのらや美晴君）

TOP VIEW ACTION



［ワルキューレの冒険／89］（東京都　川村真理さん）★数字だけで計れないものも、あったのだった。



［アサルト／88］（岡山県　森本"エア・バスターも"美輝君）★人類に侵略された星を奪いかえすという、変わったストーリーなのであった。



［ぶたさん／88］（東京都　護道転輪君）★いろんなぶたさんたちのアクションが、ちょ――プリティーであった。



［ドルアーガの塔／84］（群馬県　Ex-S-T²君）★このゲームを投稿してきた人、ほんとうに多かった。謎だらけだったけどねー。



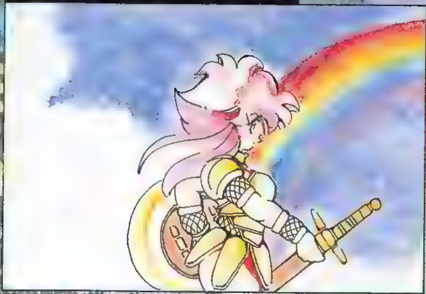
［カプコンワールド／89］（埼玉県　ふるだぬき君）★ホントはクイズゲームなんだけどね。いや実際、楽しかった。

［奇々怪界／86］（佐賀県　アメンボウ星叫君）★妖怪や主人公の小夜ちゃんがむちゃくちゃかわいいのだ。なつかしー。



ゲーマー'Sイラストギャラリー

［アテナ／86］（山梨県　らんず君）★アテナでしょ？赤い水着で判断できてしまうとは…。

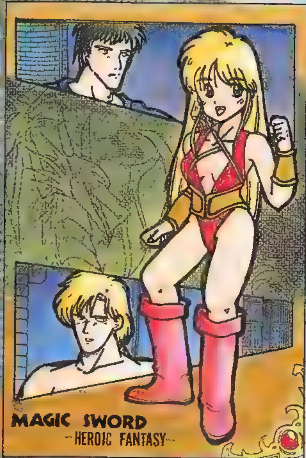




［クエスト・オブ・カイ／88］（東京都　まつやま登さん）★FC版と同じゲームがVS筐体に入ってました。ストレスたまるぞ～。



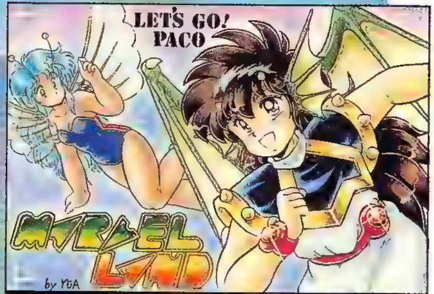
［超絶倫人ベラボーマン／88］（静岡県　水田ひろし君）★わけの分からない'70年代TVヒーロー感覚がナイス!!なベラボーアクションゲームでした。



［マジックソード／90］（和歌山県　らりぱっぱ君）★こいつは新しい。ちょうど、この投稿募集したころに出てたゲーム。



［サイコソルジャー／87］（千葉県　劉的廬さん）★カゲのうすい2P、椎拳崇。



［マーベルランド／90］実に昔のナムコらしくて楽しいゲームでした。ただちょっと難しすぎるのが…。（東京都　洸　祐亜君）

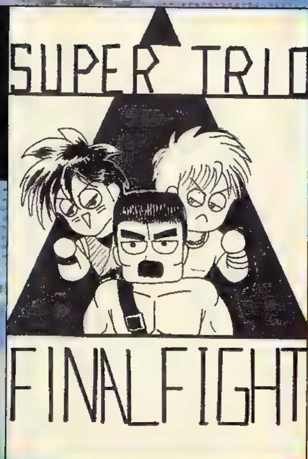


［源平討魔伝／86］☆桜の花びら舞うエンディングを想像してかきました。源平のキャラは全部かっこいいですね。（静岡県　DATA-65536君）



［ファイナルファイト／89］（東京都　泉川"舞蝶"純一君）★忘れたくても忘れられない、市長のオタケビ!!

［ゴールデンアックス／89］（大阪府　崩水淡君）★悲鳴がきまくってました。





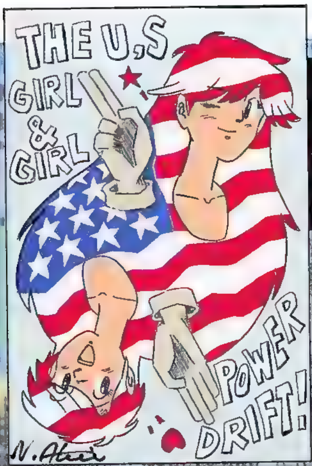
［スプラッターハウス／88］☆「殺す」爽快感、非情にして悲愴なまでのストーリー、そして1面から人をひきつけるグラフィック、SE、BGM。ゲーム史上、空前の代物であった。（千葉県　U-Soldier純君）



［クライムファイターズ／89］☆可愛くなっちまいましたね、「こんなヤワなゲームじゃねーぞっ」って怒られても仕方ないです。（兵庫県　みさわぼこさん）

［ストライダー飛竜／89］☆やっぱこれをあげなきゃウソだよね。とにかく、すきなんだよっ！（東京都　李can'tさん）





［パワードリフト／88］（栃木県　安久井則光君）★体感ゲーム関係の投稿少なかったなー。スベハリとかいいゲームなのに。



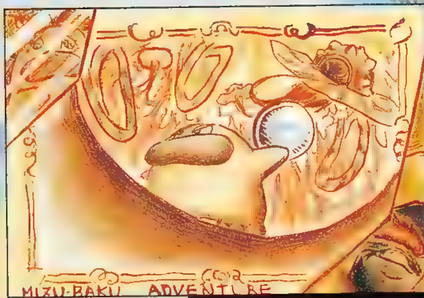
［ストライダー飛竜／89］（大分県　葉月裕之進君）★最強の傭兵、飛竜。ちょっとかわいすぎるかな…。



［ダブルドラゴン／87］（愛媛県　バケモノ師MTB君）★２人プレイで、１人だけがハッピーエンドを見れるというシビアなゲーム。



［銀河任侠伝／87］（名古屋市　AF㊤C君）★アニメ特撮カーニバル的発狂２次元アクション!!笑わせていただきました。



［ミズバクアドベンチャー／90］☆とうとうミズバクきえちゃったよ、トホホ…（熊本県　しま田☆イ助君）

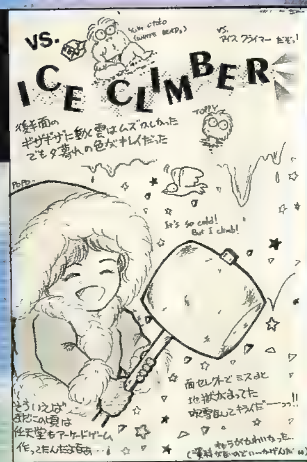
SIDE VIEW ACTION



［天地をくらう／89］（愛媛県　バケモノ師MTB君）★本宮ひろし原作の三国史マンガをゲーム化。結構燃えた。



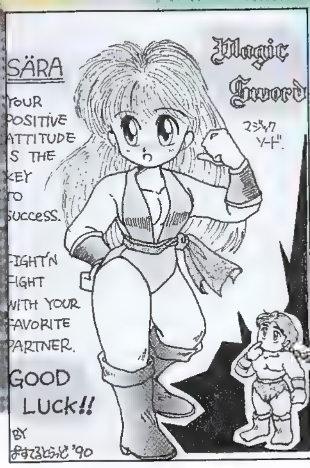
［カダッシュ／90］（新潟県　PIP君）★僧侶はよく使われてた。



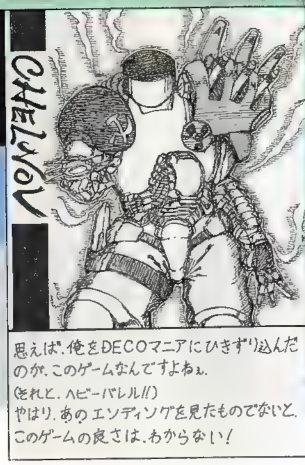
［アイスクライマー／85］☆あ゛あ゛、OLDゲーム世代だね――…ううっ。（愛知県　あぶりさん）



［ソロモンの鍵／86］☆この別冊が夏まで出ないほうに千円!!（笑）（大阪府　MINO君）★もう千円たして２冊買ってください。



［チェルノブ／88］（福岡県　出多椅之君）★今やっても、やっぱりヘンなゲーム。

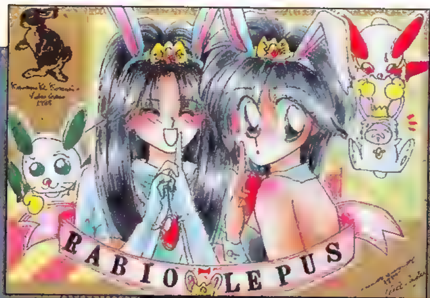


［マジックソード／90］（愛媛県　ぱすてるとらっど君）★ご希望どおりフルリストやりましたよいかがですか。

ゲーマー'Sイラストギャラリー



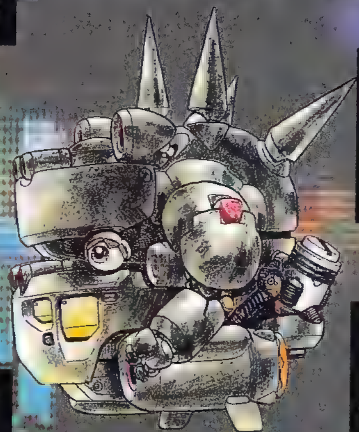
［パロディウスだ!／90］(東京都　めめくらげ君）★なんだかわけ分かんないけど、けっこー雰囲気出てるぞ!



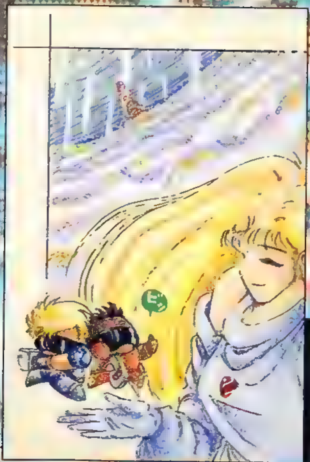
［ラビオレプス／87］★最近の（といっても3年前か?）シューティングちゃ一番好きだった。ま、趣味って奴ですか——?（笑）（北海道　如月ハニー詠泉君）



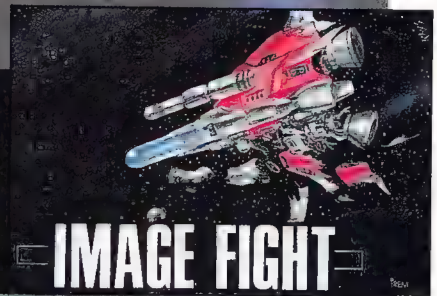
［ナイトストライカー／89］★Intergray Xsiと字を入れるはずだったのですが。(新潟県　ZIG!君)



［ミスターヘリの大冒険／87］(埼玉県　妖刃定光君）★たしかこれ、投稿の封筒に入ってたラクガキですね。この人は…。



［ロストワールド／88］★「お気をつけて…」「うん!」「あんがとね!」「……」(住所氏名が書いてない君)



［イメージファイト／88］★内容といいエンディングといい、ベストゲーム23位はこれだ!（バカ）コナミばんざい!(大バカ)（東京都　RAYS1308君）



［ダライアス／87］（京都府　笹岡ゆりのさん）★あの3画面の迫力の前には、どんな体感もかすんでしまう。



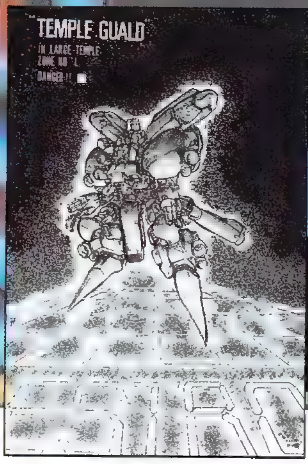
［オーダイン／88］（東京都　川村真理さん）★空中INのみゆきちゃんなのだ。



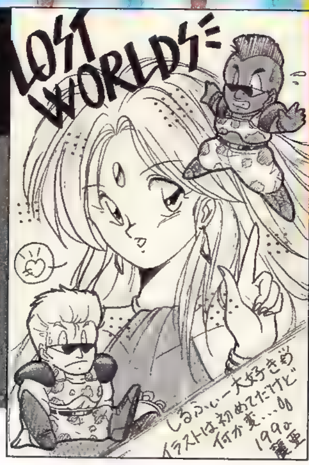
［ソンソン／84］（神奈川県　受験戦士WIN君）★今をときめくカプコンの昔のゲームなのだ。



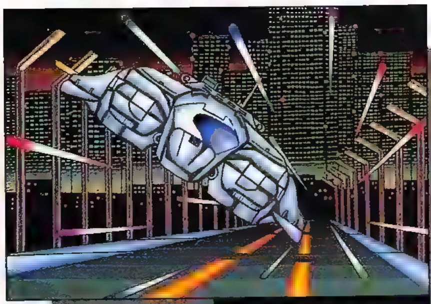
［エンジェルキッズ／88］★私にとってはまぎれもないベストゲームなんだからバカにしないでよ～!よみがえれ!EXAプランニング!!（東京都おくていMEG君）



［ナイトストライカー／89］(滋賀県　Kuroneko　まぁや君）★その戦慄は、現実を超える。



［ロストワールド／88］(埼玉県　れいあさん）★まわるまわるよボタンが回る～。

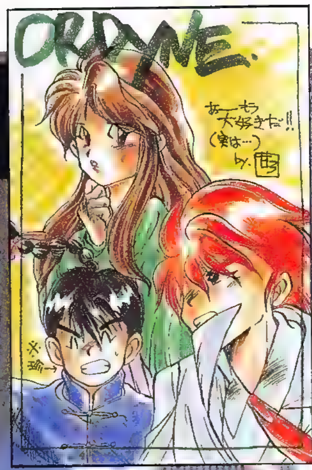


［ナイトストライカー／89］（愛知県　LUCKYRIVER君）★曲がとにかく渋かった。

［グラディウスIII／90］グラディウスはシューティングの王様です。（茨城県　佐々木弘君）

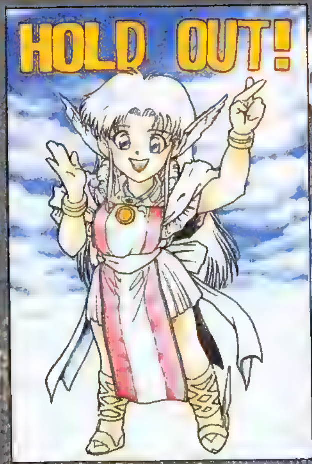


［オーダイン／88］（千葉県　甘味屋ろお子さん）★まわるまわるよ画面はまわる〜。





［R－TYPE II／89］（埼玉県　馬鈴薯君）★こわいぐらい美しい画面だった。



［グラディウス・シリーズ!!］（埼玉県　茂在忠雄君）★なんて通なイラスト。ネメシスもお忘れなく〜。



［ドラゴンスピリット／87］（山形県　笑面龍君）★ドラゴンセイバーにもどーんと登場したアーリア様。



［タンクバタリアン／80］俺以外にこのゲームのイラスト描いた奴はいまい!　でもなぜナムコは実在の兵器を使わないのだろう？（新潟県　MNS.TM君）★阪神万歳君もかいてたぞ。

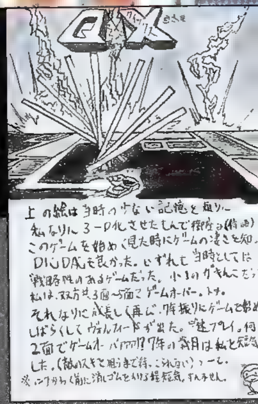


［パックマン／80］（愛知県　しーあーるC君）★パックランドもよろしく。

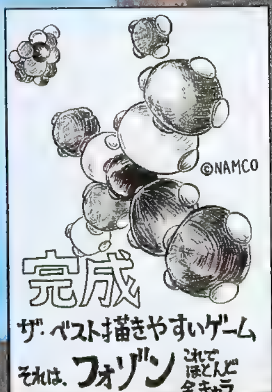
［ディグダグ／82］（東京都　高階俊嗣君）★ボンベがいい味出してます。



［QIX／81］（静岡県　日吉泰成君）★めちゃセンスがいいと思ったら、外国製のゲームだったんだってね。



SHOOTING & OLDGAMES



［ブロックくずし／？］（大阪府　暁朧君）★これは…。

［フォゾン／83］（大阪府　WATS君）★暗いゲームだ…。



［パックマン／80］（静岡県　ぱるちざん君）★グロいんすけど…。



BEST GAME COLLECTION

塩いるかの3Dコーナー別冊編

パテ子さんのアヘアヘウヒハモケモケ天国



塩原パテ夫

皆さんこんにちは！　私は、本誌の人気レギュラーコーナー（ちょっとウソ）塩いるかの3Dコーナーの別冊バージョンを担当する、パテ子です。全国から寄せられた立体作品を誌上展示しちゃうぞっ!!　題してアヘアヘウヒハモケモケ天国!!（うーん…）

ところで、みんなは立体作品っていうと何を思い浮かべるかなあ?プラモデル?うん。プラモデルも一種の立体作品だよね。この本を読んでいる人ほとんどがいわゆるガンダム世代だから、プラモデルを作ったことがまったくないって人はほとんどいないんじゃないのかなあ。

プラモデルじゃなくても、リカちゃん人形とか、チャンボマシンダーとかのおもちゃもそうだし、イヤリングや指輪、日曜大工とかもそう言えるよね。自分が興味を持ったものは立体で、実際に手にふれることができる形でほしいっ!!っていうのは誰でも持ってる欲求だし、それがお店で売ってなければ自分で作っててでも…ああっ、でも僕（わたし）にはそんな能力がないよおっうるうるあー悲しいってのが大半の人なんだろーね。

だけど、ゲーメストアイランドに毎月沢山送られてくるきれーなイラスト、すごいよねえ。基本的には、塗装は一緒だし、逆に立体的にみせる必要がないんだから、3Dのほうが楽なんじゃないかなあ。あとは素材さえ選べば、誰だって作れるはずだよ。

そこら辺のコツとかルールは、質問があればいつでも答えるから、まかせてね。

じゃあ、送られてきた作品をみてみよーね。ゴーファイトユキヲォーレッツゴオ!!









（４点とも栃木県　中川朋季君）

㊟増刊第２弾、おめでとうございます。今回は自分の「ベストゲーム」を数点立体化したのでお送りします。「源平討魔伝」の景清、「サイバリオン」のガットノイザー、「グラディウス」のモアイ、「ドルアーガ」のギルとカイです。材質は「ラドール」と「ジョイフルクレイ」という粘土を使っています。

パテ子のコメント

いっぱい送ってくれてありがとー♡

まずは景清ね。マープ増毛法のよーな髪の毛がいい味だしてるね。難を言えば粘土の髪と本物の髪の接合点かな。次はポーズの決まっているガットノイザーね。文句なしっ!モアイは…うーん。最後はカイちゃんと黄金聖闘士…じゃなくてギルですね。カイちゃんは担当者の昔の彼女に似てるとか（これほしーよー㊙）全部、塗装が激うま!ガットノイザーとギルは銀の上にクリアーカラーを吹きつける方法が大正解って感じね。二重丸!!

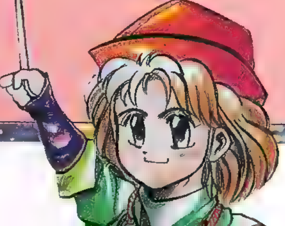


（静岡県　ぱるちざん君）

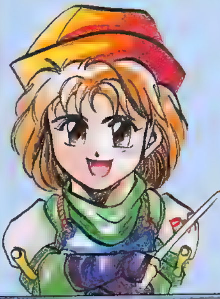
㊟フィギュアは２体目なのですが、自分では気に入っていません。撮影がうまくいかなかったのも残念です。

パテ子のコメント

これはポルナレフのスタンドのえーと、何ていったっけ、ほら…えっ？違う？…源平討魔伝の義経？　ごめんなさーい。でも、２体目にしてはうまいねーっ。色の塗り方がすごくいいよ。右手がもっとよく出来ていればよかったね。







（福島県　太田吉洋君）
パテ子のコメント
　太田君のコメントがないけど、これはステルスファイターね。…え？ビックバイパー？グラディウスの？あっ、そうね。芯はF14かな？これだけ大きいと見栄えがするね。これはアイデア賞かな。うん。よく造りました!!



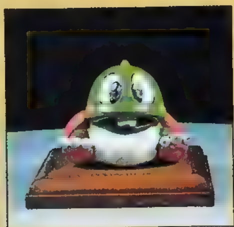


（大阪府　青山K君）
フィギュアの募集があったので、うおりゃあ!!とばかりに造ったダークシールの魔法使い「フレイア」です。ファンド製で制作期間は１週間です。カイに似てる!と言われ、並べて撮りましたが似てますかねェ？
パテ子のコメント
　かわいいね♡確かにイメージがカイとだぶってるけど、自分なりに消化してるし、何よりかわいいから、ね。服のシワの表現がうまいっ!!あとは胸の切れ込みが♡♡♡という感じ。腕や手がもちょっと良ければ最高ね。

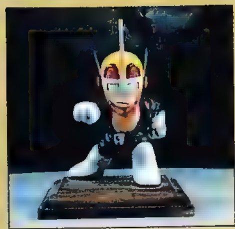




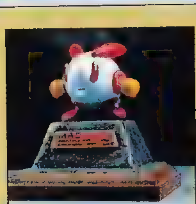
（昇龍県　塩原パテ夫君）
ナイトストライカーのPゾーン、フィギュア形態のインターグレイです。ゲーム中では銀色ですが、黒にしてしまいました。前面は資料がないのでオリジナルです。にわか作りで申し訳ないです。
パテ子のコメント
　パテ夫くんは、これを作るために似た形のプラモデルを3000円分くらい買ったそーですねー。ポーズがよくないねェ。うん。この程度なら誰でも作れるんじゃない？











（５点とも神奈川県　増田剛君）
どれも基本的にファンドという粘土で造ってあります。それぞれとても苦労して造ったものなのでかわいくってしょーがないですね。
　なぜ僕がこんなものを造っているのかとゆーと、こんなマスコットみたいのあったらいいなー、ほしいなー、でも売ってないんだよな。なら自分で造っちまえ!!というワケです。ちなみにラビオレプスのベースはエンディングのイメージです。次回作に期待してね。
パテ子のコメント
　かわいーマスコットフィギュアばっかり５点も送ってくれたのねー♡まずはソニックブラストマン…あー、ベラボーマンですね。次はボナンザブラザーズ!!彼は着色が気にいらなかったそうで、でもよく塗れてるよね。次のはバブルン。色あいがもっと良ければバッチリだったんだけど。残るはUSAGIとハガー市長。前者のベース（飾り台）がいいですね。すごーい♡ハガー市長はみたとーり!３Ｄコーナーでの次回プレゼントになる予定。

と、いうことで今回のコーナーはどうだったかな？
　３Ｄはそんなに特殊な技術を必要とするワケじゃないし、みんなもチャレンジしてみよーよー楽しい作品ができたら３Ｄのコーナーまで送ってね。
　ところで、みんなはワルキューレやワンダーモモ、景清なんかがガレージキットとして売られているのを知ってるかな？ガレージキットっていうのは、プラモデルの延長みたいな模型で、有名なプラモデルメーカーがキット化しないようなアイテムや、プラモデルでは表現できないようなアイテムを、こだわりをもって製品化されたものをいうの。で、このゲームキャラのガレージキットが、今、ものすごく売れてるの。
　ボークスさんっていうガレージキットメーカーが出している、ワルキューレ（1/12 2800円、1/8 4800円）は、今までのガレージキットにないくらい売れてるんだって。
　やっぱり、みんなも好きなキャラクターを立体化したものはほしいんじゃないかな？私が思うに、うまく作れなかったり、色を塗れなかったりするから手が出ないんじゃない？その辺は、いつでもアドバイスするから、コーナーにお手紙くださいね。
　ちなみに、ぬいぐるみとか、マネキン改造1/1春麗とかガンダム改造マグマックスとか面白い物のほうがいいな♡
　じゃ、そーゆーことで本誌の３Ｄコーナー（どこにあるかわかんない？）のほうもよろしくね。バイバーイ!!
（パテ子）

BEST GAME COLLECTION

言わずにおれない

我がベストゲーム

いろいろ紹介してきたが、1000をゆうにこすビデオゲームの中にはまだまだアツーい名作が残っている!というわけでこのページでは、ベスト30に選ばれようと選ばれまいと、とにかく俺はこのゲームが好きなんだっ!という全国ゲーマーたちの声をほんのちょっとだけ紹介してみた。ベストゲームは、いつも君自身の記憶の中にあるのだ!!

栗原桃郎

読者コメント編

ラリーX
(ナムコ/80)

先日、倉庫の整理をしていたら、小学3年のころの日記帳が出てきた。見ると、長々2ページにわたってラリーXのことが書いてあった。「ボーナスステージでは赤い車にあたっても死なない」とか「ハイスコアをとった」とか。ああ、あのころはそうだった…なんて、感傷に浸ってしまった。ラリーXと間違えてルート16をやって、煙幕が出ないとあせったことも今では笑い話にしかすぎない。時は流れて、今、ラリーXを知らぬ人も増えてきた。

(佐賀県 たきがわりつか君)

リブルラブル
(ナムコ/83)

やりこまないと分からないこのゲームの魅力は、なんといっても"奇跡"です。ほかにもホブリンやマシュリンの愛敬ある動き、チェンジャー、シェアーなどこのゲームならではの敵キャラ、季節にあわせて種を育てる戦略性、そして最高にマッチした音楽。どれをとっても私が夢中になるには十分すぎるものでした。リブルラブル、それは私を奇跡の世界に導いてくれた、ベストゲームなのです。

(埼玉県 山口健一JAM君)

ドルアーガの塔
(ナムコ/84)

「カイ」というキャラクターが、すげー好きです。ゲームに出会ったのは小六の時だから、6年前ですねー。それまでで一番、ヒロインを有効に使ったゲームだったと思う。

はっきりいって超クソゲーだったが文句なしに燃えた。今でもかすかに火は残っていると思う。たまにはこんな、マニアを超熱くさせるゲームがあってもいいと思う。

(新潟県 SGG君)

エキサイティングアワー
(テクノスジャパン/85)

格闘ゲームを語るとき、忘れられないのがエキサイティングアワーです。従来のショーアップされたプロレスではない、妥協なきプロフェッショナルレスリングゲームでした。

僕は13面が最高でしたが、B・ブロディに勝ってチャンピオンになったリッキー(僕が名づけた)の雄姿は一生忘れられないと思います。

あと絶対見のがせないのがカッコいい音楽ですね。勝利したときのシンフォニーなんて最高!大好きです。

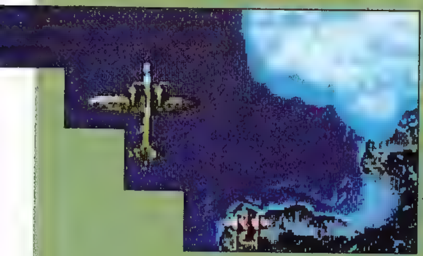
(奈良県 鷹城ひとし君)

ファンタジーゾーン
(セガ/86)

もう5年も前に出たゲームとは思えません。暗い店内で精一杯明るかったこのゲームに何の気はなしに50円を入れて以来、私とF・Z・との闘いが始まりました。最初は1面もろくにクリアできませんでしたが、プレイしていくうちに上達し、ゲーセン仲間の中で関門となっていたウインクロンも打ち破りました。

生まれてはじめての最後のボス…、最後の虫にヘビーボムを落としたときの感動も、思わず歓喜して周りの視線を浴びたこともよく覚えてます。グラフィック、BGM、キャラクター、難度、どれをとっても最高ですよ。F・Z・は!

(青森県 菅原 健君)



源平討魔伝
(ナムコ/86)

「神様は死んだ 悪魔は去った」…衝撃を受けたエンディングでした。涙が出そうになったのを覚えています。頼朝を倒すためだけにかりそめの生命を与えられた景清は、最期に何を思って散ったのでしょうか。

(北海道 大関宣彦君)

ワンダーモモ
(ナムコ/87)

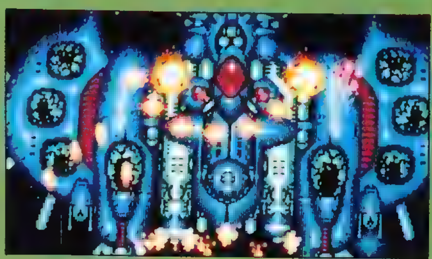
"2in1筐体"。1つの筐体に2枚の基板が入っている、音質、画質、操作性すべて悪いというアレ。当時の私は、SIDE-Aの「ワンダーモモ」がやりたかったのだが、なぜかSIDE-Bの「アルファックスZ」のほうが人気があって、その異常に長いプレイ時間を待つこと毎日。そんな困難(?)をのりこえて、自力クリアした「ワンダーモモ」。このとってもスバラシイ思い出の中で"2in1筐体"は大事な役を演じていた…。

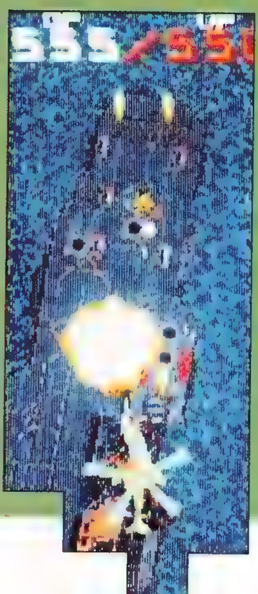
(群馬県 宇宙戦艦ゴモラに未来を感じる君)

ドラゴンスピリット
(ナムコ/87)

立ちはだかる魔獣たちと戦いながら、森を越え、洞窟を抜け、凍つく氷河を進んだ。暗黒の宮殿の果てで、魔神ザウエルと対峙したとき、背筋に冷たいものが走った。そして華奢な白いドレスが自分に駆けよってくるのを見たとき、涙が流れるのを感じた。何度くじけそうになってもあきらめなかったのは、彼女―アリーシャ姫の声が聴こえていたからかもしれない。

(茨城県 ぱえっとM君)





ロッドランド
(ジャレコ/90)

五月病で苦しんでいた時、僕はこのゲームに出会った。「勇気をひとつさずけます」の言葉通り、プレイするたびに僕は元気になることができ、いつしか五月病も乗り越えていた。夏休みの前日、この3カ月間のお礼をいいにロッドランドに会いに行くと、そこにはもうロッドランドはなかった。その時、あのゲームは僕を立ち直らせるためにここにいてくれたのかもしれない、と思った。タム、リット、ありがとう。

(千葉県 大澤 肇君)

A-JAX
(コナミ/87)

A-JAXは、ボスが個性的で鬼のごとく強いゲームだ。特に、4面と6面のボスには苦しめられた。4面の攻略だけで1カ月かけたかもしれない。6面にいたっては面の最初っから鬼で、はっきりいって狂っていた。でも、7面ボスでは安地が使えて8面は楽だったので、6面以降は比較的楽…ではなかった。7面は誘導ミサイルの嵐だったからだ。うーん、さすがコナミ。ひどいよなぁ~。

(住所がわからない MK1君)

エリア88
(カプコン/89)

正直なところ、ゲーム化だけは勘弁してもらいたかった。シューティングゲームで3面以上進めない自分がプレイすることで、無敵の外人部隊のイメージを崩したくなかったのに…。F-20を選び、案の定1面で死亡。3面と5面で進めなくなる。

それでも私はこのゲームをやり続けた。1年と数千円が流れ、とうとう私はエリア88をクリアした。

「これが最後だ!2度とここには帰らん!」

…あぁ、これはエリア88だ…。

(山梨県 らんす君)

君は、見たことがあるか？

植村伴北のカタログ館

ビデオゲームのカタログというと、あまりなじみがない人が多いと思う。しかし、ゲーム自体より愛着のわくカタログだってたくさんあるんだ。とっておきのヤツを紹介しよう!!



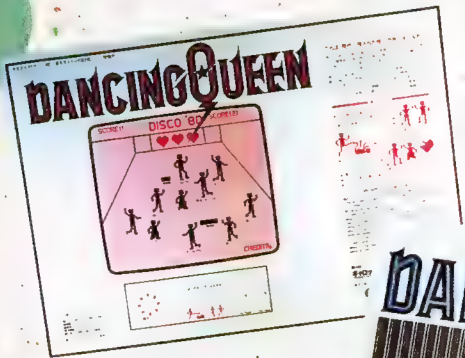
ヤマト（セガ）
艦首をたくみに左右に動かし、水平線上に浮かぶ敵艦隊を砲撃するゲーム。艦の幅が画面の3分の1近くしめているので、魚雷を連射すると見るも無残。



アストロンベルト（セガ）
アメリカには、ビデオゲームの腕を競うTV番組がよくあるそうだが、その昔、日本でもセガ提供のゲーム(?)をからめたクイズ番組があった。その決勝で使われたのがこのゲームだった。



モールアタック（八千代電機）
昔からゲーセンに「もぐらたたき」はつきものだったけど、それをビデオゲームにしてしまったのは当時としては画期的だった。ワンタッチの子供用踏み台がうけた。





ダンシングクィーン（電気音響）
知る人ぞ知る、いや知らないあの平安京エイリアンに続く、東大生開発ゲームシリーズ第2弾。ゲームマニアでこのゲームの存在を知っている人は、果たして何人いるのか?



ホールランド（テクフリ）
このゲームはキャラクターグッズまで作り、メーカーを上げてのイベント・宣伝もしきりにされていたのですが、私はいまだに「ホールランドの国」を知りません。



ブルーシャーク（タイトー）
水中にいるサメやタコを水中銃で狙い撃つ。誤ってダイバーを撃ってしまうとマイナス500点(悲し～い)。1度ミスるとやけになってダイバーだけを狙う!?

モグちゃん（オルカ）

私は、オルカのカタログセンスが好きである。現代のゲームカタログの絵がこり過ぎているがゆえにこのシンプルさが恋しい。



TTスピードレース（タイトー）

アウトランや、ル・マン24などで見慣れている若いゲーマー諸氏には、単にくだらないレースゲームに見えるかもしれないが、往年のプレイヤーたちは皆、惜しみなく金をつぎ込んだものである。





TTアクロバット（タイトー）

シーソージャンプを利用して上を流れ行く風船を人が次々と割っていくあまりにも有名なゲーム。私が小学生のころ、ボーリング場のゲーセンで最も熱くなったのがこのゲームだった。





バスケットボール（タイトー）

今では信じられないほど、単純なプレイバリエーションのバスケットボールゲームだが、この時代、このような感じのゲームがゲーセンにあふれていた。ビデオゲーム界石器時代の１作である。

ドミー（ローラートロン）

ドミノ倒し世界一に挑戦というTV番組が放映されるたびに、必ず出ると思っていたら、ローラートロンが出してくれた。ただ、ドミノ(?)倒しの数が少ないので少し物足りなかった。あの快感をゲームでも味わってみたいものだ。

ドラキュラハンター（テクノン）

ゲームセンターあらしのマンガにもよく登場したこのゲームは、斬新なブーメラン攻撃法などで人気も高かった。私のゲームカタログコレクションで奇しくも生まれて初めて手にした最初のゲームカタログがこれだった。思い出深い。



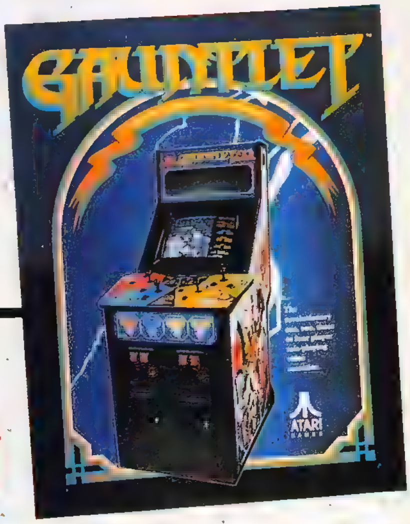




ディストラクション（イーストテクノロジー）

ゲーム業界には世に出なかった迷作(?)がたくさんある。これもその一つな訳だが、この残されたカタログはいったい…。私が個人的に好きなゲームカタログの1つでもある。

植村伴北's CATALOGHOUSE



ガントレット（アタリ）

全米で人気と話題を呼んだという前評判と共に日本へ上陸し、マニアたちを虜にした。一時は、ほとんどのゲーセンに置いてあったものだが、気がつくと画面の中身がリングの王者になっていたなんていうこともあった。悲しきゲームの宿命なのだろうか。



スーパーロコモウティブ（セガ）

以前、本誌のオールドゲーム伝説コーナーでも紹介したが、YMOのライディーンのVGMは、眠気もさめるといった感じだった。

YMOといえば散解後もそのファンの数は衰えないと聞くが、ゲーム音楽で、その名曲を聴けるのはゲーマー冥利に尽きる。



ギガンデス（イーストテクノロジー）

今さらゲーム内容を説明することもないが、私はこの風変わりなゲームカタログが好きだ。カタログに「ある日、ぼくは素敵なゲームに出逢った」と書かれているが、私はこの自信が気に入った。その下に立っているゲームの内容とは意味不明の謎の少年もいい。



ルート16（サン電子）

モノマネゲームと評した奴もいたが、なかなかどうして奥が深い。

分かれ道の少い袋小路で、敵の車にはさみうちにされたときのスリルと緊張感が私は好きだった。





マリンボーイ（オルカ）

業界のアトランティス会社といわれているオルカのゲームの中で、私が個人的にスプリンガーに続いて好きなゲーム。ゲームの中にオルカというメーカーキャラクターが登場し、捕えればボーナス点が入ったが、なかなか悪いタイミングの登場が多かった。

ネオポセイドン壊滅作戦（電気音響）

ゲーム的には、時代に見合った単なるシューティングゲームだったが、私はこの昔の邦画っぽさをイメージさせる一風変わったカタログが好きだった。カタログを一目見ただけでレトロ感覚に酔いしれる。



●戦慄なバトルフィールドに展開する白熱の戦闘アクションゲーム!!
●簡単操作で次々出てくる兵器、武器を使いこなす爽快感!
●超リアルなグラフィックが大スケールの戦地を詳細に再現!
●2人同時プレイ、途中参加可能!
発売中
これが世界最大の銃撃戦!
HERE BEGIN THE WORLD FIERCEST GUN BATTLES!
GUNFORCE™
ガンフォース

THE BEST GAME

見落としはないか？自信の1600

ビデオゲーム フルリスト

完全版

・

誰もがなしえなかったこと
誰もが待ち望んでいたこと
そして、誰かがいつか必ずやらねばならなかったこと——
それが　これだ!!
有史以来のすべてのゲームを完璧に網羅した究極のリスト
昨日は、すでに歴史となった。



ビデオゲームフルリスト

1. このリストは基本的に業務用ビデオゲームで構成されており、景品やメダルの排出が主な目的のゲームは扱っていません。
2. ゲームタイトル後の(　)の中はそのゲームが発売された年で、西暦の下2桁です。
3. 8－2などの表示は8方向レバーと2ボタン、×2とはレバーなどが2本、Rはループレバーです。
4. 写真の縦、横は画面の置き方とは関係ありません。
5. SHTなどアルファベット3文字で大まかなジャンルを表しています。個々の執筆者の主観的な面が多く、疑問に思う点があると思いますがご了承ください。

例)

ACS	アクションシューティング	MJ	麻雀
ACT	アクション	PUZ	パズル
BRO	ブロックくずし系	QIZ	クイズ
DET	ドットイート	RAC	レース、ドライブ
FLP	ピンボール、フリッパー	SHT	シューティング
GST	ガンシューティング	SIM	シミュレーション
H, T	花札、トランプ	SPO	スポーツ
LDG	レーザーディスクゲーム	TBL	テーブル遊戯

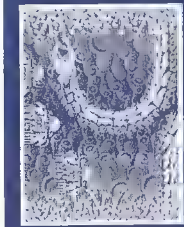
6. 開発したメーカーと販売元が分かれているゲームがあります。各メーカーごとの作品リストという考えに基づき、まとめたつもりですが、スペースなどの都合により多少統一性に欠けています。お許しを。

今回のこのリストを見て気づく人もいると思うが、いくつかの機種が掲載されていない点である。主なものにメーカー不明品が多いのだが、それ以外はメーカー側で発売していたという裏付けが取れず、載せられなかったものだ。また海外メーカー品で古いゲームなどはどのくらいが日本に入ってきていたか不明なので、ある程度割愛させてもらった。

もし、間違いや、疑問、情報などがあったらどんどん教えていただきたい。あて先は「ゲーメスト編集部　完全版フルリスト係」。完璧なリストをつくるためにまだまだがんばるぞ!!

FULL LIST

アイレム株式会社



1974年7月にアイ・ピー・エム株式会社を設立。1979年7月にアイレム株式会社に社名を変更。1985年4月に開発部門、販売部門が独立し、アイレム販売株式会社を設立。1989年2月にアイレム販売株式会社を吸収合併し現在にいたる。

●**テーブルブロック** (78)
パドル　BLO
アイレムがまだ、IPMという社名だったころのブロックくずし。

●**パワーブロック** (78)
パドル　BLO
テーブルブロックの続編。これ以後の作品にはP.T.(プレイテーブル)と、タイトルの前についた。

●**スターダスト** (78)



●**ピッコロ** (78)
パドル　ACT
俗にいう風船割りゲーム。シーソーを左右移動させ、キャラをはね上げ、上部の風船を割るゲーム。

●**ニャンコロ** (78)
パドル
基本ルールはピッコロと変わらないが、ネコをシーソーでジャンプさせて、ネズミをつかまえるというグラフィックに変更されている。



●**麻雀** (78)
パドル　BLO+MJ
ノロックタイプの麻雀。画面上部の牌に球をあてツモり、パドルで捨牌を切っていくゲーム。

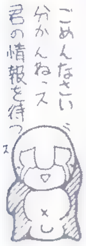
●**IPMインベーダー** (79)
2-1　SHT
IPMがライセンスを取って造ったインベーダー。自機の爆発シーンの違いが特徴。カラー版。

●**ニューブロックX** (79)
パドル　BLO
ブロックくずし系のゲーム。どのようなフィーチャーがあったかよくわからない。

●**麻雀DX** (79)
パドル　BLO+MJ
前作の麻雀同様、これもパドルとボールで牌をひろって麻雀するタイプだったと思う。

●**カプセルインベーダー** (79)
2-1　SHT
IPMインベーダーのアレンジバージョン。UFOがカプセルでインベーダーを落としていく。

●**スペースコマンド** (79)



●**ニューブロックZ** (79)
バトル　BLO
ニューブロックXの続編。といっても前作とどこが違うのかよくわからない。

●**リーチ麻雀** (79)
専用コンパネ　MJ
たしか4人同時プレイできたものだったと思うが、2Pバージョンもあったかもしれない。

●**コマンダー** (79)
4-1　SHT
画面四方を戦車群に包囲された状態からスタート。攻撃をかわしながら両ずつ砲撃し破壊する。

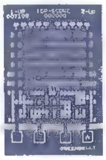
●**スカイシューター** (80)



●**いたずらエンゼル** (80)



●**グリーンベレー** (80)
4-1　SHT
左右、上方に並ぶ戦車を全滅させるゲーム。白い兵隊は自機を攻撃し、緑の兵隊は橋をわたり、自機のストックを壊しにくる。壁も壊すことができた。



●**アンドロメダSS** (80)
2-1　SHT
インベーダータイプのシューティング。中心にいるコマンダーをやっつけると、その周りを回るアンドロシップが、落下し体当り攻撃を仕掛けてくる。



●**バンサー** (80)
2-1　SHT
敵戦車軍団に攻め込まれぬよう近づく戦車をミサイルで破壊する。背景には森や川なともあった。

●**銀河帝国の逆襲** (80)
2-1　SHT
上方の敵編隊が攻撃してくる、ギャラクシアンタイプのゲーム。敵が落としてくるエイリアンを撃ちそこなうと自機の下に入り、槍を出して攻撃してくる。

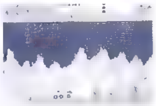


●**WW-III**
2-1　SHT
World WarIIIの略。インベーダータイプ。夜面はライトで照らされた部分しか見えない。

●**デモンアイX** (81)
2-1　SHT
スペースシップを左右にコントロルし、上空の生命体を撃つ。生命体は命中するたびに進化する。

●**パンチングキッド** (82)
4-0　ACT
迷路中に逃げ回るネズミを全て叩くゲーム。モンスターは自分を見つけるとダッシュしてくる。

●**ムーンパトロール** (82)
2-2　ACS
敵の攻撃をかわしながら車で進むゲーム。敵や岩などは前方上方ショットで壊し、穴などをジャンプで飛び越える。強制横スクロール。

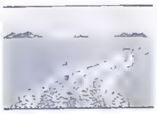


●**ワンダーホール** (82)



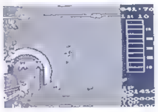
●**ジッピーレース** (83)
8-2　RAC
ラスベガスからスタートし、ニューヨークにゴールするバイクレーシング。ウイリーゾーンやジャンプポイントの使い方がポイント。3D面もある。





●**トロピカルエンジェル** (83)
2-1　SPT
水上スキーのゲーム版。ジャプ台に乗って点数を稼ぐ。ボタンを押し後ろ向きの女性をこちらに振り向かせることができた。

●**10ヤードファイト** (83)
8-2　SPT
古いわりには知名度が高いアメリカンフットボールゲーム。タッチダウンを規定時間内に決めれば面クリア。"レバガチャ"の原点。



●**vs10ヤードファイト** (84)
8-2　SPT
その名の示す通り2人対戦プレイが可能となった10ヤードファイト。そのほか、ディフェンスもできるようになったという変更点がある。

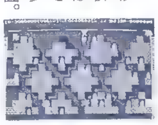


●**ワイリータワー** (84)
4-1　ACT
コンピューター"ゼロ"の活動を停止すべくレンジャーボーイは各面を上へ上へと進む。トランスでジャンプすればパフパフ光線を発射できる。

●**ロードランナー** (84)
4-1　PUZ
言わずと知れたロードランナー。パソコンからの移植ゲームで、好評は博した。散らばった金塊をすべて回収すれば面クリアとなる。全24面。



●**ザ・バトルロード** (84)
一見レーシングゲームに思えるが、内容はほとんどシューティングゲーム。機関銃のついたジープで敵群のまったた中を突っ走る。ルート選択式。

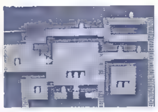




●**スパルタンX** (84)
4-2　ACT
同名の映画をモチーフとした格闘ゲーム。Mr.Xを倒すべく塔の最上階へ向かう。面の最後にボスがいるというのはまだ少なかった。

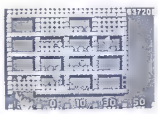


●**ロードランナー2** (85)
4-1　PUZ
別名「バンゲリング帝国の逆襲」。前作との変更点で大きなものがトラップ。この上を通ると下に落ちてしまう。難度は高め。

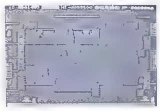


●**ロットロット** (85)
PUZ
1本のレバーで2本のスティックを動かして、小部屋の玉を入れ換えて落とすという少々奇妙なパズルゲーム。少しわかりにくかった。

●**ロードランナー3** (85)
4-1　PUZ
別名「魔人の復活」。基本システムはパート1、2と全く同じだが、難度が低めに抑えてあるのが、改良点といえば改良点。



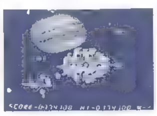
●**スペランカー** (86)
4-2　ACT
地底の迷宮をモンスターと戦いながら出口へと向かう。攻撃しないとわからない隠し通路が多かったのが印象的だった。全4面。



●**バトルバード** (86)
8-2　SHT
20インチものモニターで立体映像を再現するAX-902システムを採用した3Dシューティングゲーム。アイレム初の大型筐体でもあった。



●**快傑ヤンチャ丸** (86)
4-2　ACT
プレイヤーの操作するヤンチャ丸は姫を助けるべく像輪玄の待つ城へと向かう。武器は刀で、振り回して使う。妙なボスキャラたちが印象的。



●**妖獣伝** (86)
8-2　SHT
どう見てもおっさんにしか見えないミュールの勇士か守護神"ネルヴァ"を奪還すべくガプス帝国軍と戦うファンタジーシューティングゲーム。

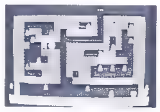


ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

●スペランカー2 (86)
4-2 ACT
スペランカーの続編。副題は「23の鍵」。前作と大きく変わったのはライフ制になったこと。隠し通路もジャンプで発見できるようになった。



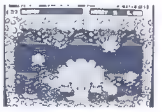
●ロードランナー4
4-1 PUZ
別名「帝国からの脱出」。欠点ともいえるほど難度が高かった。さすがアーケード界のチャンピオンシップロードランナーといったところ。



●R-TYPE (87)
8-2 SHT
フォースや波動砲など数多くの優れたアイデアに驚かされた。3面の超巨大戦艦には圧倒された。

●Mr.ヘリの大冒険 (87)
8-2 SHT
コミカルなネーミング、グラフィックとは裏腹に密度の濃いゲームだった。自機には少し慣性が働き、レバー中立でも少しずつ下がっていく。

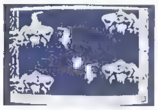
●イメージファイト (88)
8-2 SHT
ポッドやスピードチェンジなど卓抜したアイデアで一世を風靡した。2周目の難度はすさまじい。



●迷宮島 (88)
4-2 PUZ
氷を作る、壊す、飛ばす、の3つの基本動作で様々な仕掛けや敵を利用して夢袋を回収する。全40面はどれもよく練られていて奥が深かった。



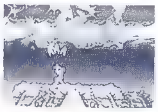
●最後の忍道 (88)
8-3 ACT
刀、手裏剣、鎖鎌、爆弾の4つの武器を駆使して進む忍者アクション。無駄な要素がなく非常に完成度が高かった。渋いゲームだった。



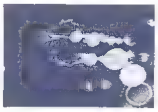
●ビジランテ (88)
4-2 ACT
愛しのマドンナを救うため、ビジランテは単独でローグス団に立ち向かう。基本をおさえたゲームだったが難度が高すぎた感がある。



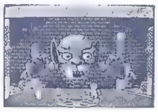
●ドラゴンブリード (89)
8-2 SHT
画面の半分ほどもあるドラゴンに乗って戦うという設定は素晴らしかったが、それゆえにゲーム性が画一化されてしまった点が惜しまれる。



●X・マルチプライ (89)
8-1 SHT
自機に触手がつく、というアイデアで人気を博した。人間の体内を進むという設定をうまく生かしていた。グラフィックも味があった。



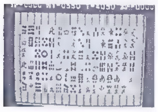
●トンマ (89)
4-2 ACT
ほのぼのしていながらも重みのあるグラフィックで独特の雰囲気を持っていた。開発スタッフが皆女性という異色作。



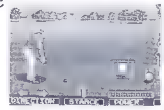
●R-TYPEII (89)
8-2 SHT
あのR-TYPEの続編というだけあって完成度は高く、グラフィックも非常にきれいだった。エンディングは一見の価値あり。



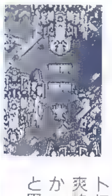
●四川省 (89)
4-2 PUZ
敷きつめられた麻雀牌を神経衰弱の要領でなくなるまで取っていく。牌はすべて表を向いており、2つを結ぶ線は2回までしか曲げられない。



●メジャータイトル (90)
8-2 SPT
完成度の高いゴルフゲーム。4人同時でプレイできたり、1レバー2ボタンという操作の簡単さが売りであった。



●エアデュエル (90)
8-2 SHT
芸術ともいえる美しいグラフィックを誇る。それでもあまりヒットしなかったのは、自機のショットにあまり爽快感がなかったためと思われる。



●大工の源さん (90)
4-2 ACT
悪業の限りを尽くす黒木組に、源さんは木づち1本で立ち向かう。アイデア的には光るものがあったが、1面から難度が高過ぎた。



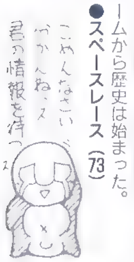
アタリゲームズコーポレーション



世界初の業務用ゲーム「ポン」を発売した。アメリカ市場最大のゲームメーカー。名前の由来は碁の「当たり」から。発想豊かなゲーム内容と出すたびに違うオリジナル筐体で、日本のアタリファンを魅了している。1972年設立。

●ポン (72)
パドル ACT
業務用ゲーム第1号、と同時に発売台数も10万台を記録。このゲームから歴史は始まった。

●スペースレース (73)



●ポンダブルス (73)
パドル ACT
ポンを発展させ、パドルを2つに増やしてダブルスにしたもの。

●ガッチャ (73)
パドル ACT
迷路の中をうまく進んでいくタイプのアクションゲーム。のちのスプリント系につながる。

●スーパーポン (73)
パドル ACT
ポンの続編。あとはどのようなものかよくわからない。

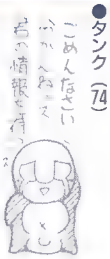
●リバウンド (74)
パドル ACT
画面を真ん中で区切り、バレーボールを横から見たような形で、ボールを返しあうゲーム。

●カドラポン (74)
パドル ACT
上下左右にパドルがあり、4カ所でボールを返せるポンの発展形ゲーム。

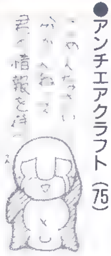
●トラック10 (74)
HABG RAC
画面のコース上を走るドライブゲーム。タイトーが輸入していた。

●フォーミュラ (74)
ハンドル RAC
トラック10とほぼ同じ形のドライブゲーム。くわしい特徴は分からない。

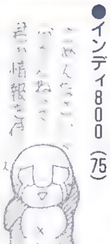
●タンク (74)



●アンチエアクラフト (75)

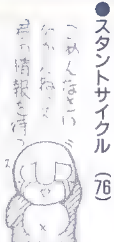


●インディ800 (75)



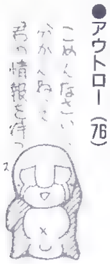
●ピンポン (75)
パドル ACT
ポンなどの要素をつめ込んだタイプのパドル&ボールゲーム。

●スタントサイクル (76)

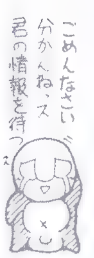


●ブレイクアウト (76)
パトル BLO
数々のブロックくずしゲームの原点かつオリジナルゲーム。反射神経が純粋に要求された。

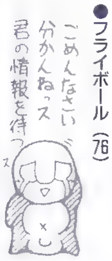
●アウトロー (76)



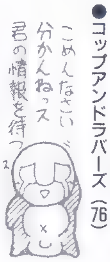
●クイズショー (76)



●フライボール (76)



●コップアンドラバーズ (76)



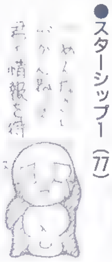
●ル・マン (76)
HABG RAC
たしか8種類のコースをそれぞれ走れる、トラック10のようなゲーム。

●ナイトドライバー (76)
HGA RAC
3Dドライブゲームの元祖。画面には点のみが動くのだが、十分遠近感を感じることができた。

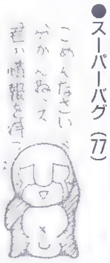
●ビデオベースボール (76)
当然、テレビゲーム版野球ゲーム。その他くわしいことはわからない。

●スプリント2 (76)
HABG RAC
有名なスプリント系のゲーム。画面上のコースを走るゲーム。後にスプリント8など続編多数あり。

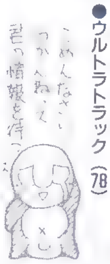
●スターシップ1 (77)



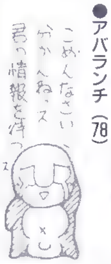
●スーパーバグ (77)



●ウルトラトラック (78)



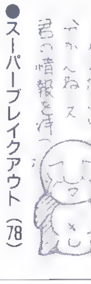
●アバランチ (78)



●フットボール (78)
TB-1 SPT
アメリカンノットボールゲームの秀作。プレイヤーは○と×でモニターは白黒。

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●**スモーキージョー** (78)



●**スーパーブレイクアウト** (78)
ハトル・1　BLO
ブロックくずしのパワーアップ版。3種類のモードが選べ、マルチボールが可能。

●**バスケットボール** (79)
パドル　SPT
パドルでボールを打ち返しゴールに入れ得点を重ねる。たしかセガが輸入、販売していたと思う。

●**ルナーランダー** (79)
スロットルレバー×1
月に着陸するシミュレーションゲーム。地形が険しいほど点が高い。ベクタースキャンが使われた。

●**アステロイド** (79)
2-3　SHT
宇宙空間にちらばっている隕石をすべて、消滅させていくゲーム。隕石は当たると、ある程度まで分裂する。ゲームは、固定画面。

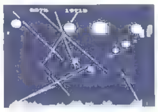
●**4プレイヤーフットボール** (79)



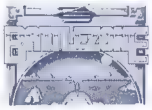


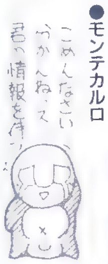
●**ミサイルコマンド** (80)
TB×3　SHT
カーソルを動かして地上からミサイルを発射、その誘爆で空中からの敵ミサイルやジェット機を破壊するゲームだった。

●**バトルゾーン** (80)
Tレバー×1
SHT
ベクトルスキャンを採用したフロントビューの3Dシューティング。アップライトタイプで仕様が2種類あった。

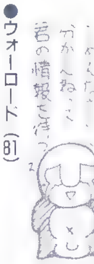


●**モンテカルロ**





●**アステロイドデラックス** (81)



●**ウォーロード** (81)
ハトル
同社のブレイクアウトを4人同時プレイにアレンジ。火の玉を打ち返して城を守る。

●**センティピード** (80)
TB×1　SHT
上からアミダクジ状に落下してくるムカデを、連射装置完備の自機で攻撃する。

●**レッドバロン** (81)
×
現アタリの開発チーフが唯一作ったと言われるゲームだが、これを最後に退社したらしい。

●**テンペスト** (81)
パドル　ACT
チューブを登ってくる敵を攻撃、たたき落とす。ベクタースキャンならではのユニークなゲーム。

●**スペースデュエル** (82)
5ボタン　SHT
アステロイドの発展型。2P同時プレイが可能。モニターはカラー。

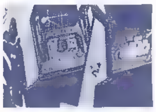
●**グラビター** (82)
ボタン×5　ACT
右、左旋回、ジェット噴射、バリア、ミサイル発射で惑星の敵基地を破壊するゲーム。

●**クリスタルキャッスル** (83)
TB×1　DET
パックマンのマップを立体化して城に見たてたドットイートタイプのゲーム。

●**ファイアーフォックス** (83)
4×2　ACT
レーザーディスクで同名映画の映像を使った戦闘ゲーム。照準と得点表示だけが合成されていた。

●**フードファイト** (83)
8・1　アクション
謎の少年がコックの攻撃をかわしアイスクリームを食うゲーム。アイスを食うときに顔が巨大に。

●**スターウォーズ** (83)
アナログレバー×2　SHT
本誌3号にて攻略までやった3Dシューティング。ベクトルスキャンで、続編の2は日本では発売されなかった。



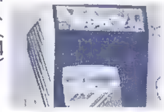
●**アイロボット** (84)
4×1　SHT
画処理された3次元グラフィックでそれまでのベクトルスキャンを超越した。内容は2タイプの繰り返しで壁ぬりとシューティングがあった。



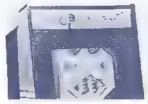
●**ミリピード** (84)
TB×1　SHT
センティピードと対を組むインベーダータイプのシューティング。内容はあまり差異がない。

●**ペーパーボーイ** (84)
ハンドルレバー×1　ACT
アタリシステムIIの作品。新聞を配達するのが基本的な目的だが、付属のフィーチャーが多種あってユニークだった。

●**マーブルマッドネス** (84)
TB　ACT
ボールを操作し、ゴールまで持っていくのが目的、と言えば簡単そうだが、タイム争いが激しく、短距離のルートが発見されていったゲーム。

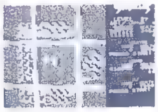


●**ロードランナー** (85)
8-1　ACT
人気アニメ「ロードランナー」のゲーム版。コヨーテをかわして路上の餌をどんどん食べていく。



●**ガントレット** (85)
8×2　SHT
アルタで発表会が行われ、アタリの名を一気に世に知らしめた名作。単純なゲーム内容と奥の深さはエンドレスプレイヤーまでも生みだした。

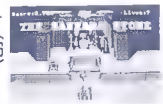
●**ピーターパックラット** (85)
8×2　ACT
飛び散った宝物を拾い集めて住み家に持ち帰るのがゲームの目的。フィールド中には数々の障害やプレイを楽にするアイテムがあった。





●**インディアナジョーンズ** (85)
8×1　ACT
アタリシステムIの作品。インディジョーンズを操って聖石、サンカラストーンを取り戻す。途中、奴隷になっている子供たちも助ける。

●**スーパースプリント** (86)
H　RAC
前作、「スプリント」から3人同時プレイに進化。変化に富んだ8つのコースとリアルなグラフィックが白熱したレースを展開した。



●**ロードブラスターズ** (86)
アナログレバー×1
俯瞰画面のドライブゲーム。コックピットタイプの筐体で障害物を壊して進んでいく。



●**スターウォーズIII JEDI** (87)
ベクタースキャンからカラー画面に衣替えして再登場。森の中をスピーダーバイクで突き進む。

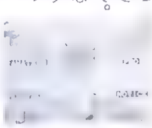
●**APB** (87)
HA×2　RAC
指名手配の犯人を追いかける。ガソリン、時間の制限があり、一般市民の攻撃まで可能なとんでもないゲーム。逆走も可能で、シートか筐体に接続していた。



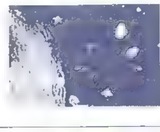
●**ザイボット** (87)
4×1　ACT
ダンジョン内を探検していくアドベンチャー(!?)ゲーム。アイテムを買ってゲームを有利に。

●**720°** (87)
回転レバー×2
ACT
スケボーを操り、テクニックで点数を稼いでいく。スライムのようなお金を拾い、スケボーのパワーアップもできる。

●**ガントレットII** (87)
8×2　SHT
前作に数々のトラップなどを加え、より宗教的な雰囲気で登場。細かい技の有無などの変更あり。



●**ブラステロイド** (88)
バトル×3　SHT
アステロイドの続編。アタリ独特のリアルなグラフィックにマニアは驚愕。慣性のつく自機で隕石を破壊していく。



●**ツービン** (88)
ボタン×5　ACT
川の上流より浮き輪に乗って下降していく。途中には幾多の障害物があり、キャラクターかとてもユニークだった。本誌に工場での製造風景の写真もある。



●**ビンジケーターズ** (88)
ツインレバー×2　SHT
戦車を操作し、敵地を撃破する戦車ゲーム。Tシャツプレゼントの画面でファンを沸かせ、アタリからもらった奴も。



●**サイバーボール** (88)
SPT
ロボットを使ってのフットボールゲーム。ロボットなだけに過激なバトルも展開された。

●**ハードドライビン** (88)
HABCG×2
いよいよ本格的なドライブゲームが出現、という感じでクラッチが付けられた。操作だけでなく、慣性のつく車はシミュレーションに最適。

●**S.T.U.N.ランナー** (89)
8-1　RAC
時間内にゴールするポリゴンを使った3Dレース。敵をレーザーで破壊できる。



●**バッドランズ** (89)
特殊　RAC
スーパースプリントを映画「マッドマックス」のような雰囲気で作られたゲームといえば分かるかな。

●**クラックス** (90)
4-1　PUZ
画面奥より迫りくるタイルを受けとめ手前に落して積んでいき、3つ以上そろえて消すゲーム。

アルファ電子



昔は開発した基板をセガが販売していたが、今ではSNKが販売している、純粋なアーケードの開発メーカーである。チャンピオンベースボールが大ヒットして、以後はどちらかというとシューティング系が得意分野である。

ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

●クラッシュローラー (81)
4-0 DET
ハケを操作し敵に捕まらないように道を塗りつぶすゲーム。猫が出て足跡をつけて邪魔をする。

●コロスケローラー (81)
4-1 DET
クラッシュローラーの続編。自機がイカに変わった。ボタンで後ろにワープできるようになった。

●ドラちゃん (82)
4×1 ACT
プレイヤーが操作する車を使って宝物を集め、敵をよけながら陣地まで戻るゲーム。

●将棋 (82)
8-2 TBL
将棋シミュレーションゲームの決定版。勝っていくたびに相手がどんどん強くなっていく。

●タルボット (82)

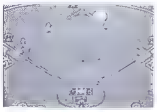

●将棋パートII (82)
8-2 TBL
コンピューターと対戦がメインの将棋ゲーム。先のほうにいくと1手考える時間がたったの5秒!!

●エキサイティングサッカー (83)
8-2 SPT
サッカーを、コミカルなキャラクターで仕上げた、サッカーゲームの基礎ともいえる作品。

●C ベースボール (83)
8-3 SPT
現在ある野球ゲームの先駆け的な作品。でも、出塁させて、バントすると、永久に続けられた。

●C ベースボールII (83)
8-3 SPT
前作のバント戦法をなくして、対戦プレイを導入した。I、IIとも、ストライク、ホームランなどの音声合成が、一時、話題にもなった。

●エクイテス (84)
8× SHT
上空、地上、地下の敵をそれぞれの高さに合わせて攻撃する。4種存在するアイテムは強力な攻撃。



●ブルファイター (84)
× SPT
アイスホッケーにコミカル感覚をプラスしたゲーム。素早いゲーム展開が特徴。

●チャンピオンクロッケー (84)


●エキサイティングサッカーII (85)


●スプレンダーブラスト (85)
2-2 ACT
3Dビューの宇宙レースゲーム。FUELを拾いながら、障害物、敵車をよけ、ゴールを目指す。

●パーフェクトジャンピューター (85)
MJ
4人打ちマージャンゲームで、好きな対戦相手が選べる。レバーとボタンで操作する。

●ザ高校野球 (85)
4-3 SPT
夏の甲子園のビデオゲーム版。全国の強豪チームの中から自分のチームを選んで全国優勝を目指す。

●ハイボルテージ (85)
8-2 SHT
コックピットから見た3Dシューティング。照準を操作し、敵を撃つ。味方ロボットで展開が広がる。

●チェーンピット (85)


●スーパースティングレイ (86)


●カイロスの館 (86)
8×2 ACT
部屋の中に隠されている秘密を次々と暴き、館の中に閉じ込められているピーターたちを全員助け出し、大魔王カイロスを倒す。キャラクターがユニーク。

●名人戦 (86)
将棋
詰将棋、本将棋、2人対戦か選べる。本将棋では8人のいろいろな性格の棋士が登場、16ビット人工頭脳でプレイヤーの頭を混乱させる。




●フラワー (86)
2-2 SHT
横画面たてスクロールで、敵がすべて"花"という超異色のシューティング。ひまわりが中ボス!!

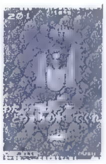
●バトルフィールド (87)
L-2 ACT
いろいろな時代をワープして、敵を粉砕し、捕らえられた仲間を助けていくゲーム。同じ武器を取っていくと、3段階までパワーUPする。



●ゴールドメダリスト (88)
ボタン4 SPT
オリンピックを題材にしたゲームがはやる中、SNKが出したのがこれ。本物の選手のデータがインプットされ、全9種目の競技を勝ち抜いていく。



●スカイソルジャー (88)
8×2 SHT
長い沈黙を破ってSNKが遂にシューティングを出した、と話題になった。1906~1974年の各時の戦闘機をモチーフにしたボスがかっこよかった。



●ギャングウォーズ (89)
8×3 ACT
主人公は攻撃型・防御型・スピード型・平均型の中から選択できる。プレイヤーの腕前をステージごとに5段階評価してくれた。



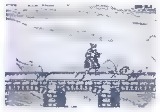
●スーパーチャンピオン ベースボール (89)
8×3 SPT
広さ、風向き、芝が違う三球場から選べ、気象条件まで絡んでくる。チャンピオンベースボール（前作）の続編である。



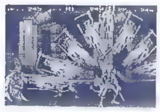
●スカイアドベンチャー (89)
8×2 SHT
スカイソルジャーの続編。4機種の攻撃方法が違う自機の中から1つを選択。敵本体と敵の弾のスコアが同じなので、かなり熱い稼ぎのあったゲーム。



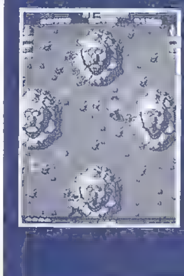
●マジシャンロード (90)
8-2 ACT
火、水、風のエレメンタルの組み合わせで主人公が変身できる。ネオジオ発売当時に最も期待されていたゲームだった。



●N・I・N・J・A COMBAT (90)
8-3 ACT
ステージクリアで仲間を増やし、必殺の忍法で幻妖斎を倒す。ネオジオ独特のグラフィックが印象的である。



株式会社 エス・エヌ・ケイ



1978年7月に株式会社新日本企画として株式会社に改組し、1986年4月に社名を株式会社エス・エヌ・ケイに変更し、現在に至る。古くからシューティング系のゲームがヒットする傾向が見られる。1990年にMVSを開発した。

●マイコンブロック (78)
パドル BLO
新日本企画時代の作品。ゲームはブロックくずしである。特に変わった点はなかったと思う。

●マイコンキット (78)
パドル BLO
基本的にはブロックくずしなのだが、キットによりいくつかゲームを変えられた。

●マイコンキット2 (78)
パドル BLO
キットでゲーム交換ができるシリーズの2作目。これの1ゲームに「宇宙戦艦大和」があった。

●マイコンキット3 (78)
パドル BLO
これもキットでゲーム交換ができる。どんなゲームだったかわからないがブロックくずしだろう。

●スペースマイコンキット (79)


●サファリラリー (79)
2-1 DET
対向車に注意しながらドットを食べていく。ヘビやライオンは高得点だが食べられないように注意。

●与作 (79)
2-1 ACT
イノシシの妨害をかわしながら木を切るゲーム。目押しでイノシシを切るのが気持ちいい。

●オズマウォーズ (79)
2-1 SHT
迫りくるオズマ（流星群）を迎撃する。エネルギー制でステージの初めにエネルギーの補給がある。

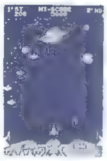
●アトムスマッシャー (80)
2-1 SHT
前作であるオズマウォーズの続編。

●サスケVSコマンダー (80)
4-1 ACT
手裏剣をかわしながら敵忍者を全滅させる。ボス忍者の各技が、話題をよんだ。

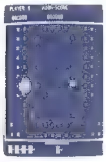
●ヴァンガード (80)
8-4 SHT
斜め方向強制スクロールシューティング。4方向へレーザーを放てる。音声合成もあったような気がした。アイデアが斬新なゲーム。



●サタンオブサターン (81)
全3面パターンで、不規則な攻撃行動をとるUFO面、画面右上から斜めに飛来するロケット軍団面、そして土星面では、サタンと対決する。



●スーパータンク (81)
4-1 DET
画面内にあるドットを通過しながら敵戦車と交戦する。巨大戦車は何か怖いものがあった。ビデオゲームス社の作品で「ピー問題」で話題となった作品。



MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 （H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア）

●ファンタジー（81）
8-0 ACT
連れ去られた彼女を助けだすために、気球に乗ったり、海賊や土人と戦ったりする冒険アクションゲーム。操作がシンプルでも、奥の深いゲーム。



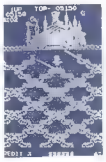
●プロビリヤード（82）
SPT
スヌーカー、ストレートプールのほかに、ナインボールなどもあり、ゲームでありながら、ハスラーの様々な妙技をけっこうリアルに再現させてくれた。



●パイオニアバルーン（82）
SHT
気球に乗って、アメリカ大平原の敵軍の上空を通過し基地に着陸するゲーム。類似のファンタジーとは違い地上への爆弾投下が可能である。



●ジャックと豆の木（82）
SNKが販売した外注のアクションゲーム。主人公のジャックを操作して、いくつかある固定フィールドをクリアしていく。ドンキーコングの影響が大。



●ラッソ（82）
ACT
羊や、牛、馬など牧場の動物たちを馬上のカウボーイが投げ縄で捕まえるゲーム。まとめて捕まえると点は高いが、邪魔が入ったりで楽しめた。



●ジョイフルロード（83）
2-2 ACT
くねくねと曲がる一本道をドライブしながら、道路わきさに落ちているリンゴやサクランボに長い手を伸ばし、つかんで食べる不思議な感覚のゲーム。



●チャンピオンベースボール2（83）
8-3 SPT
基本的には「1」と同じ。ただバント戦法が通じないように改良されている。

●麻雀教室（81）
特殊C. MJ
4人打ちのマージャンゲーム。画面はテキスト型に表示され、テンポが早くてチョンボしやすかった。



●タングラムQ（83）
4-1 PUZ
中国産のパズルゲーム。中国につたわるタングラムといわれるパズルをもとに作られた。さまざまな形の板を組み合わせ、59種の中から図形を完成させる。



●マービンメイズ（83）
4-0 DET
2階建ての3次元立体迷路の上のドットを食べていくゲーム。上下の階は角にあるエレベーターで移動する。ACWという名前でショーに出ていた。



●出世大相撲（84）
8-2 SPT
題名のとおり相撲のゲーム。気合ボタンで一発逆転が狙える。目指すは横綱。

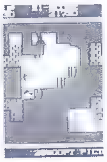
●マッドクラッシャー（83）
ACT
未来の戦闘バイクで、未来宇宙都市のハイウェイを突っ走る。他のバイクが邪魔をしてきたり、道が突然切れていたりする。



●ヴァンガード2（84）
8-2 SHT
中心要塞からジョイントによって各ブロックの基地がつながっていて、そのジョイントパターンを素早く理解し、敵基地を全滅させる。

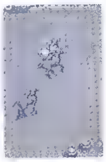


●キャンバスクロッキー（84）
4-1 ACT
パネルをひっくり返して、絵を完成させる思考型アクションゲーム。オセロと同じようなルールにしたがってパネルをひっくり返せる。



●ジャンピングクロス（84）
8-2 RAC
ハチャメチャモトクロスレーシング。敵をぶつけて倒しながらゴールを目指す。顔が不気味。

●グラジエイター（84）
ACT
主人公は馬に乗って、ムチを使いつつ他の敵を倒しながらゴールを目指すゲーム。ムチの使い方に注意しないと馬が機嫌を損ねてしまう。



●雀王（84）
専用コンパネ MJ
当時はまだ麻雀ゲームも少なくけっこう人気のあった作品であった。

●ハル 21（85）
8-2 SHT
空中用と地上用に攻撃を使い分けることができる、縦シューティングの基本を忠実に表現しているゲーム。が、某有名ゲームには勝てなかったようだ。



●T・A・N・K・（85）
R-2 SHT
大砲と機銃掃射を使って、プレイヤーの操作するタンクを敵地に進める。じっくりと敵地を攻略していくこのパターンは後の「怒」にしっかり引き継がれる。



●ASO（85）
8-2 SHT
8タイプのパワー、アーマーを駆使し、敵の強力な防御ラインを突破する。バランスのよい難易度設定と攻撃システムは多くの人に評価を得ている。



●メインイベント（85）
4-4
レバーテクニックがものをいうボクシングゲーム。操作が特殊なのでとっつきにくかったのが難だったといえよう。

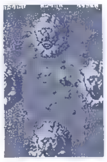


●激走（85）
8-3 SHT
迫力のカーチェイス、ヘリコプターの攻撃や装甲車の追撃をかわし、ミリタリーゾーンで敵に追われているプリンセスを救出する。開発はイースタン。



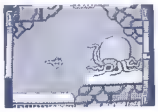
●雀王2（85）
専用コンパネ MJ
人気の高かった雀王の続編。どのような特徴があったかよくわからない。

●怒（86）
R-2 シューティング
T・A・N・K・の流れをくんで登場した戦略的アクションシューティング。ループレバーを使ったSNKの作品の中ではうまい使われ方をしていた。

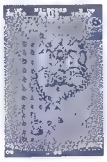


●名人戦（86）
4-2 TBL
16ビットCPU使用で早い思考がウリだった将棋ゲーム。いろんな対戦者が選べ、かなり強かった。

●アテナ（86）
4-2 ACT
ピチピチの超ビキニのプリンセス・アテナが幻想界で大暴れする。敵が持っていたり岩にかくされていたりする武器をとってパワーアップして進め。



●怒号層圏（86）
R-2 SHT
怒の第2弾。主人公の火力の激しさで画面が爆風で埋まってしまうこともしばしば。2人同時プレイ可能で、赤い手榴弾で相棒を殺すこともできる。

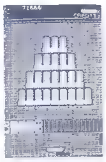


●バミューダトライアングル（86）
R-2 SHT
保有するエネルギーの量により自機（Z-G）の形態が変化。護衛機（SYD）でフォーメーションを組める。バックスクロールと自機のでかさが有名。



●雀王3（86）
専用コンパネ MJ
麻雀ゲームには違いないのだろうが、どのようなものだったのだかよくわからない。

●ジャンボウ（87）
パドル-1 BLO
ブロックくずしのアクション性とマージャンのパズル性を合体させ、マージャンゲームの流れを変えたゲーム。結局、パンダは最終面のボスではなかった。



●サイコソルジャー（87）
2-2 ACT
アテナIIの名をひっさげて、続編として登場。主人公は歌を歌いながら敵と戦う変わった能力を持つ。歌うビデオゲームとして有名なゲーム。

●バトルフィールド（87）
R-2 SHT
怒-KARIタイプのシューティングゲーム。タイムスリップして色々な世界へ行く。



●ジャンボウ2（87）
パドル-1 ブロックくずし
2プレイモードが新しく加わって登場、対戦プレイで友達もライバルに。前作にさらに加わった多種多様のアイテムだったが、受けはなかったようだ。



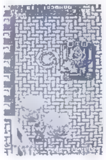
●タッチダウンフィーバー（87）
8-2 SPT
コンピューター自動のフォーメーションが売りのアメリカンフットボールシミュレーションゲーム。このゲームを最後に小冊子製作がとだえてしまった。



●ワールドウォーズ（87）
R-2 SHT
バミューダトライアングルの続編。かなりマイナーなゲームだったので、見たことのある人は幸運であろう。自機が小さくなったのが印象的だった。

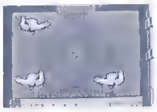


●ゲバラ（87）
R-2 ACS
キューバ革命を題材とした、T・A・N・K・の流れのリアル戦闘シミュレーションゲーム。捕虜の存在が特殊で、殺してしまうと減点されてしまう。

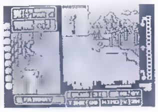


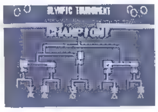
●パドルマニア（88）
8-2 ACT
あらゆるスポーツをテニス形式に強引に持ち込んで勝負する。高次面ではとんでもないスポーツまで出てきてとんでもないゲーム展開に。

●ファイティング ゴルフ（88）
8-2 SPT
夢の切り返し画面でボールの着地がはっきり見え、まるでゴルフトーナメントのテレビ中継を見ている大迫力があった。

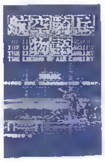


●ファイティング サッカー（88）
8-2 SPT
タッチダウンフィーバーの筐体をそのまま使ってプレイできた。このころはスポーツ物に走っていたSNKであった。





●航空騎兵物語（88）
8-2 SHT
リアル戦争路線をひた走る中、セリフまで出て臨場感を盛り上げてくれた縦シューティング。自機はパワーアップと特殊兵器アイテムで応戦する。



ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

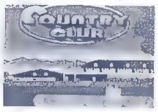
●ゴールドメダリスト (88)
ボタン×3 SPT
ボタンを連打するオリンピックをモチーフとしたゲーム。全部で9種目ある。

●スカイソルジャー (88)
8-2 SHT
タイムスリップしていろんな国へ行けるシューティングゲーム。連射が気持ちいい。

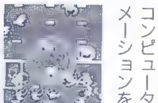
●脱獄 (88)
8×3 ACT
奥行きのある、横スクロールゲーム。敵の武器(銃・ナイフ)を奪い取って、敵の激しい追撃、待ち伏せをかわしながら進んでいく。



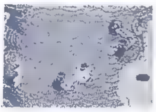
●カントリークラブ (88)
TB×2 SPT
マッチプレイ、ストロークプレイの勝負を、すべてポイント制で競い合うゲーム。闘争本能を刺激する超過激ルールだった。



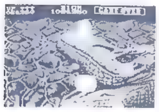
●タッチダウンフィーバー2 (88)
8×2 SPT
前作が100種類以上の中からコンピューターが自動的にフォーメーションを選んだのに対し、2では18種類のフォーメーションをプレイヤーが選ぶ。



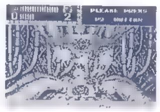
●怒3 (89)
R×3 ACT
シューティングだった怒が3ではアクションゲームに。反政府軍に捕らわれた大統領の息子を無事救出するために再び戦場へ舞い戻る。



●原始島 (89)
8×2 SHT
オプション位置により多種多様な攻撃ができる。敵キャラにちょっとユニークな恐竜を採用、十分きれいなグラフィックだった。



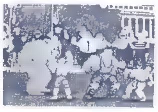
●メカナイズドアタック (89)
トリガー×1 GSHT
メカの部分が露出した敵兵士を相手に銃、手榴弾、ロケット砲で撃ちまくる。一風変わった雰囲気のガンシューティング。



●スカイアドベンチャー (89)
8-2 SHT
スカイソルジャーのバージョンアップ版。4種類の自機が選べるのが特徴。

●スーパーチャンピオンベースボール (89)
8-3 SPT
チャンピオンベースボールが内容を一新して再登場したもの。雨が降って悪条件になるのが特徴。

●ストリートスマート (89)
8×3 ACT
複雑な操作だったが、敵との間合いによって攻撃内容が変化。スクロールがスムーズで攻撃感あふれる格闘ゲーム。味方同士の対戦もあり。



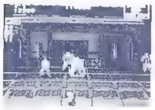
●ビーストバスターズ (89)
トリガー×1 GST
メカナイズドアタックから敵キャラがゾンビに変わり、新登場。3人同時プレイでより騒がしいプレイが可能になった。



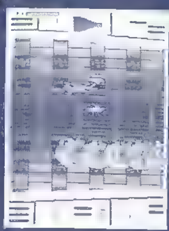
●SAR (89)
R×2 SHT
映画「エイリアン」を意識したギーガー感覚のアクションシューティング。バリアや貫通弾、誘導弾などで不気味な生命体に油断できないゲーム展開がよい。



●NAM-1975 (90)
8-3 ACT
多彩な武器を使いこなしベトナムを突き進む、かなり暗い雰囲気のゲーム。46メガはだてじゃなくグラフィックには目をみはる。



株式会社 金子製作所



昔はタイトーの下請けとして数多くの作品をリリース。DJボーイで販売をセガに委託、エアバスターはナムコが総発売元となっているソフトメーカー。シューティングゲームのメカニックなキャラとは対照的にアクションゲームでは妙な味がある。

●ギャングウォーズ (89)
8-3 ACT
攻撃や防御、スピードをゲージにより、自分のキャラを好みに合わせてパワーアップできた。

●ベースボールスターズ プロフェッショナル (90)
8-2 SPT
ネオジオ特有のドラマの演出が生かされたゲーム。種類豊富な野球ゲーム。音声合成が「いき」でよかった。

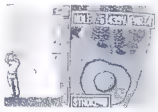


●麻雀狂列伝 (90)
4-1 MJ
実際のプロ歌手が主題歌を歌う、ある意味で革命的だった麻雀ゲーム。ゲームはドラマチックに進み、麻雀よりこっちのほうがおもしろい!?



●マジシャンロード (90)
8-2 ACT
操作性がちょっと悪いジャンプアクションゲーム。プレイヤーがチェンジできるのが特徴。

●トッププレイヤーズ ゴルフ (90)
8-4 SPT
ゴルフのテクニックがかなり盛り込まれていた。ナッソーゲームやドライビングコンテストなどの新しい趣向もおもしろかった。



●ライディング ヒーロー (90)
8-2 RAC
ロールプレインクの要素を多少含み、2種類のゲームが選べる。バイクゲームで2車線は狭く、自然と難度も高めになってしまった。

●ニンジャコンバット (90)
8-3 ACT
敵を切りまくるアクションゲーム。ボタンを押しっぱなしにすれば忍法が使える。



●ボギー'83 (83)
4-1 ACT
障害物をジャンプしながら、上まで昇るゲーム。BOGGY'83の文字を順にそろえると……忘れた。

●ジャンピングコースター (83)
4-1 ACT
ジェットコースターのあるフィールドを抜けて女の子を助けるゲーム。画面が暗い。

●ファイティングローラー (83)
ACT
穴ぼこや障害物をジャンプでよけつつ、敵をなぐりながら進んでいくゲーム。

●リングファイター (84)
8-2 SPT
アッパーとストレートを使いわけるボクシングゲーム。画面はリングを斜め上から見た感じ。

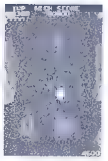
●ハイウェイジャンパー (84)
2-1 RAC
他の車をよけながら高速道路を走るゲーム。後ろからくるトラックで燃料を補給。ジャンプも可能。

●レディマスター (85)
8-2 ACT
各部屋に待ちうける敵を倒してアルファベットをとり、最上階のボスを倒すゲーム。

●侍 日本一 (85)
2-1 ACT
時代は江戸、城を背景に主人公である侍が敵侍や腰元を相手にチャンバラアクションを繰り広げる。

●フライボーイ (85)
8-1
ハングライダーに乗った少年を操り、ヘリ、飛行機をけり落とすゲーム。BONUSを揃え高得点。

●ゆけゆけ山口君 (85)
8-2 ACT
上から見下ろした画面の探検ゲーム。マイクを投げて敵を倒す。原住民にマイクが当たると歌うのが笑えた。煙草や酒のアイテムがあり、飛行機も乗れた。

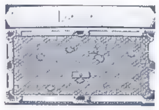


●ヌンチャックン (85)



●アルファックスZ (86)
8-2 SHT
宇宙ものの縦スクロールシューティング。取るとパワーアップする招き猫や連続得点の鼠がいた。

●ブレビリアン (86)
特殊 SPT
ビリヤードのルールをアレンジ。規定回数以内にターゲットボールをポケットに落とす。背景は宇宙になっていてとても幻想的になっている。



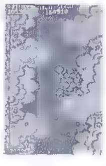
●スーパーQ-X (87)
4-1 ACT
Q-Xの2作目。98%以上でクレジットサービス。バリアやスピードアップ、タイムストップなどのアイテムがあり、面タイトル完成でもクリアできた。

●VSホットスマッシュ (87)
2-1 SPT
エアホッケーのゲーム版。中央に障害物があるなど色々な面があり、2P対戦プレイ可能。



●火激 (88)
8-2 ACT
ジャブとストレートで一対一のストリートファイトを繰り広げる格闘ゲーム。

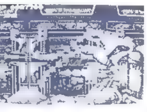
●Dr.トッペル探検隊 (88)
8-2 SHT
自機モリアオガエル号を操作し、抗ウィルス砲ショットで敵を倒す。フォーメーションの切替ボタンでオプションの位置が変えられ、様々な攻撃もできる。



●歌舞伎Z (88)
8-3
防御、ジャンプをうまく使って剣で敵を倒すゲーム。倒した敵の背中から敵が出てきたり、グロテスクなキャラが多かった。点数がないゲームだ。

●ヘビーユニット (88)
8-2 SHT
アイテムにより、ロボット形態、戦闘機形態と変形可能な自機を操るシューティング。敵の攻撃がマニアックだった。色々な場所に1UPが隠されていた。





MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●DJボーイ (89)
8-3 ACT
ローラースケートをはいた少年を操作し、パンチ、キックの組み合わせて多彩な技を出し敵を倒すゲーム。2P同時可。

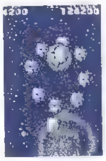


株式会社カプコン

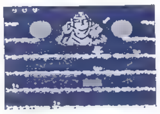


設立は1979年。社名は「カプセルコンピュータ」から由来している。アーケードゲームを開発する前はエレメカを製作していた。昔から美しいグラフィックに定評があったが、1988年7月にCPシステムを発表し、一層磨きをかけている。

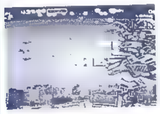
●バルガス (84)
8-2 SHT
ツイン連射砲とキャノン砲の2つの攻撃で対戦するオーソドックスなシューティング。キャノン砲は弾に限りがあり、使い方次第で得点が変わってくる。



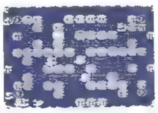
●ソンソン (84)
4-1 ACT
得点を意識するという点でバルガスに匹敵しているのがこのゲーム。ジャンボフードや隠しキャラのタケノコが得点に影響した。



●エアバスター (90)
8-1 SHT
自機をパワーアップさせながら敵を倒すシューティング。青い空、白い雲、ぐるぐる回るホーミング、適度な難易度、シューティングの傑作。



●ひげ丸 (84)
4-1 ACT
タルやドラムカンなどで規定数の海賊をすべて退治する。まとめて倒すと高得点だったり、親分も一緒に倒すと倍点になったりする。



●1942 (84)
8-2 SHT
従来のシンプルシューティングに宙返りボタンを加えた日本軍撃退シューティング。アイテムの種類も豊富でステージ終了後に撃墜数と撃墜率を表示。



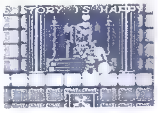
●エグゼドエグゼス (85)
8-2 SHT
ソンソンから引き継がれた「ボーナスフルーツ方式」を採用、カプコンらしい熱い弾よけの要求されるゲーム。1000万点のテーマも聴く価値あり。



●戦場の狼 (85)
8-2 ACS
戦争ものアクションシューティングゲームの決定版。様々な攻撃タイプを持つ各エリアを鉄壁のゲートを通過して乗り越えていく。続編も作られている。



●魔界村 (85)
4-2 ACS
5種類の武器を使い分け、魔将軍が待ち受ける6つの門をくぐりぬけて大魔王を倒す。レッドアリーマーのデビュー作である。



●ガンスモーク (85)
8-3 ACS
2丁拳銃が特殊な攻撃方法で、3つのボタンの組み合わせにより6方向に飛んでいく。タルの中にはアイテムが隠れており、お得意の弥七も登場。



●セクションZ (85)
8-2 SHT
カプコン初期のゲームではマイナーな部類のゲーム。左右の方向転換のためのボタンがあり、使い方によって展開が楽になったりする。



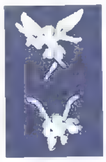
●闘いの挽歌 (86)
8-2 ACT
2周目の剣王の強さで有名なこのゲームの特徴は盾ボタンの存在であろう。難度は高めで、武器を飛ばされると戦いが困難になる。



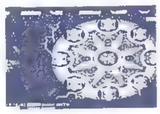
●ラッシュ&クラッシュ (86)
8-2 RAC
乗り降り可能な自車を操り、敵車をよけながら進んでいくアクションドライブゲーム。降りた場合は3WAYの攻撃、乗っている場合は回転逃げができる。



●アレスの翼 (86)
8-2 SHT
空中攻撃のシューティングモードと、右にスクロールするアクションシューティングモードの2種類が存在する。バックのサウンドがなかなか渋い。



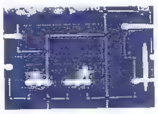
●サイドアーム (86)
8-3 SHT
モビルスーツを題材とした純SFシューティング。2P同時で、アイテムにより合体攻撃も可能になる。マスコットのモビちゃんデビュー作。



●必殺 無頼拳 (87)
8-2 ACT
パンチ、キック、それに混合操作で繰る回し蹴りでゲシタ一味に闘いを挑む。敵に捕まったらレバーガチャガチャでほどけるのはこのゲームがはしり。



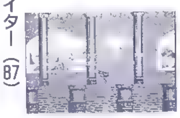
●トップシークレット (87)
8-2 ACS
弾が撃てるショットガンとプレイヤーの移動に使うワイヤーで操作する。ワイヤーの使い方がポイントで感覚をつかむのが難しい。



●1943 (87)
8-2 SHT
1942のパートII。新たにメガクラッシュが付加された。アイテムも3ウェイ、オートなどの時間制の攻撃のほかにレーザーが登場。コマンドもあり。



●ブラックドラゴン (87)
4-2 ACT
敵を倒してお金をため、ショップで装備を固めて様々なタイプのドラゴンを倒していく。このシステムは後にマジックソードにつながる。



●ストリートファイター (87)
8-2 ACT
圧力センサーを使用したパンチ・キックボタンで世界のファイターを倒していく格闘ゲーム。

●虎への道 (87)
4-2 ACT
子供たちをさらった龍拳王を倒すため坊さんが戦うアクションゲーム。美しいグラフィックは最高だが、ジャンプの空中制御ができず難しい。



●F-1ドリーム (88)
8-2 RAC
ドライブゲームは苦手、という人にも楽しめるレバー操作のアクションゲーム。ゲーム終了後のドライバーズポイントでグッズがもらえた。



●1943改 (88)
8-2 SHT
43で使えなかった武器を強化し、ステージ数を短くしたリバイバル版。やり方を知ってしまえば、難度は43よりも低くなる。音楽も個性的に変化。

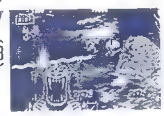


●ラストデュエル (88)
8-2 SHT
空中と地上という2つのシーンを交互に繰り返すシューティングゲーム。空中飛行シーンではジャンプボタンが無敵ボタンになる。シータ姫GO-GO-GO-



●ロストワールド (88)
8-R SHT
CPシステム第1弾。新たな操作としてローリングスイッチが採用されたキャラシューティング。

●大魔界村 (88)
4-2 ACS
前作「魔界村」から3年、上下の攻撃が可能になり新たに魔法が使えるようになった。ヨロイの出現法則など覚えると楽になる技もある。



●カプコンボウリング (88)
TB-1 SPT
トラックボールのボウリングを、4人同時プレイ可能にした感じのゲーム。ボタンでフックがかけられる。規定点以上でプフイメか出るのもある。

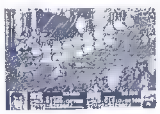


●マッドギア (89)
8-1 RAC
マッハGO-GO-GO-を思わせるストーリーで道路や荒野を走りまくるゲーム。ジャンプボタンを使い、切れた道路をとび越し、車を踏みつぶして走る。



●ストライダー飛竜 (89)
4-2 ACT
シンプルな操作系で多種多様なアクションができる。コミックからの移植ゲーム。

●天地を喰らう (89)
8-3 ACS
特性のある4人の三国史の人物から選び、レベルアップしながら進んでいくアクションゲーム。連射装置をつけると流星拳がでまくる。



●ドカベン (89)
ボタン×2 SPT
同名のコミックがカードゲームとしてアーケード版で登場。カードをめくって内容の強さで対戦する野球ゲーム。



●エリア88 (89)
8-2 SHT
同名のコミックを題材とした横シューティング。3機の性格の違う自機が選択できる。

ACS/アクションシューティング ACT/アクション BLO/ブロックくずし系 DET/ドットイート FLP/ピンボール、フリッパー GST/ガンシューティング H、T/花札、トランプ LDG/レーザーディスクゲーム

●**ウィロー**（89）
8-2 ACS
同名の映画のゲーム版。プレイヤーはウィローとマドマーディガンを交互に使う。ボタンを押す長さによりウィローの使う魔法が違う。

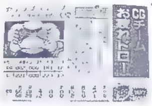


●**ドカベン2**（89）
ボタン×2 SPT
リリーフやピンチヒッターなどのニューフィーチャーを加えてより野球らしくなって再登場。対戦校が変わっている。

●**カプコンベースボール**（89）
8-3 SPT
他の野球ゲームとの違いは個性あふれる助っ人の面々。観客席の応援団も多彩な応援を繰り広げ、コミカルな演出に凝っている。

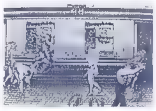


●**アドベンチャークイズ カプコンワールド**（89）
0-4 QIZ
プレイすればするほど問題の答えが覚えられるようになるクイズゲーム。ブームの先がけとなった作品。



●**ファイナルファイト**（89）
8-2 ACT
ストリートファイターとはまた違ったシステムで格闘ゲームの究極に近づいた作品。人気、インカムはテトリスに匹敵。ゲーメスト大賞受賞。





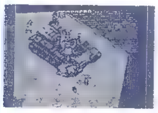
●**1941**（90）
8-2 SHT
19シリーズ第4作。基本的な操作方法は42と変わらないが、フィフゲージ制や気合弾、さらに回転攻撃など複雑になった部分もある。難度は高い。



●**ハテナ?の大冒険**（90）
0-4 QIZ
カプコンワールドの続編。新たに加わった「ゲーム」のジャンルがゲームフリークから注目された。ワールドほどではないが着実にヒット。



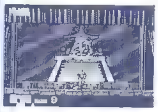
●**戦場の狼II**（90）
8-2 ACS
専用3人同時プレイのコンパネをひっさげて戦場の狼が再登場。数種類ある戦闘兵器やメガクラッシュなどで迫力あるゲーム展開が楽しめる。



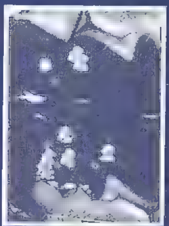
●**チキチキボーイズ**（90）
8-3 ACS
王家の血筋を引く少年がアルル王国の再興をめざして冒険。名前の入れ方によってプレイヤーのタイプが防御型・攻撃型・得点型とわかれる。



●**マジックソード**（90）
8-2 ACS
捕虜になっている仲間を助け、共にレベルアップしながら全50階を走破していく。アクションが派手で、奥の深いゲームである。



コナミ株式会社



1973年にコナミ工業株式会社（開発部門）を設立。1982年にコナミ株式会社（販売部門）を設立し現在に至る。昔コナミ工業が開発したゲームはレジャックから販売されていた。「コナミ」の由来は設立したときの3人の頭文字を並べたものといわれている。

●**デストロイヤー**（77）
パドル BLO
コナミ工業が開発してレジャックから販売されていたブロックくずしゲーム。

●**ブロックインベーダー**（78）
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ



●**スペースキング**（78）
2-1 SHT
「コナミ工業が作っていたインベーダータイプのシューティングゲーム。キャラデザインが若干違う。

●**スペースシップ**（78）
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ



●**スペースウォー**（79）
2-1 SHT
通称歌うインベーダー。ショットのスピードが速いのが特徴。死ぬと「私バカよね～」と歌う。

●**カミカゼ**（79）
2-1 SHT
UFOから出る敵が上部ポケットにたまり、あふれた所から落ちてくる。下に着くと衝撃波が出る。

●**メイズ**（80）
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ



●**サイドワインダー**（80）
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ



●**ジ・エンド**（80）
2-1 SHT
ギャラクシアンに似たゲーム。敵にレンガを取られないように迎撃する。敵が取ったレンガでTHE・ENDを構成してしまうとゲームオーバー。

●**スクランブル**（81）
8-2 SHT
グラディウスの原型となったゲーム。流星面やUFO面など各面の攻撃に特徴があり、迷路面などグラディウスの要塞面を思わせる地形構成である。

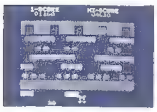


●**スーパーコブラ**（81）
8-2 SHT
同社スクランブルの超難化バージョン。ツバメ返しミサイル、特攻UFO、弾を撃つUFO、落下機雷、対空戦車などの面が加えられて、鬼の難度に。



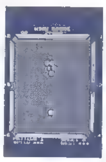
●**フロッガー**（83）
4-0 ACT
カエルを動かして、車に轢かれたり、川に落ちたりしないようにして、上の巣に行くゲーム。高次面では、ヘビやワニなどが出現する。



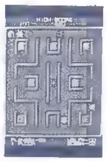


●**ビデオハスラー**（81）
2-1 TBL
ビリヤードのビデオゲーム版。ルールは簡略化されていて、3ショット以内にどれかのボールを落とす。的玉の順序はなく、ファウルはスクラッチのみ。

●**ターピン**（81）
4-1 ACT
親ガメが捕らわれた子ガメをスッポンの手から取り返すゲーム。シビレ爆弾で攻撃できる。



●**ストラテジーX**（81）
8-3 ACS
左右回転ボタンで戦車の砲塔を16方向に動かす縦スクロールゲーム。エネルギータンクは撃つと壊れてしまうので撃たずに補給する。



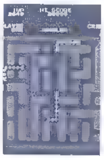
●**タクティシャン**（81）
4-1 SHT
自機が左右移動して上方から攻めてくる敵をやっつけるシューティングゲーム。面の初めに上下左右移動して中間部に壁を作ることができた。



●**ジャングラー**（82）
4-1 ACS
蛇を操作し、敵の蛇の尻尾を撃って短くして倒す。行き止まりに追いこんで、自爆させることもできる。苺を取ると自分の尻尾が長くなる。

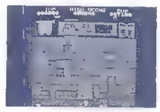


●**ガッタンゴットン**（82）
4-1 PUZ
同社キューブリックのルーツとなったゲーム。機関車を脱線させないようにレールのパネルをうまくつなげてすべての駅をまわる。おじゃま列車も出る。





●**ツタンカーム**（82）
4-3 ACS
レバーで左右に弾を撃ち、迷路内にある鍵を取って出口へ行くゲーム。1人につき1回画面上の敵を全滅させるフラッシュが使える。

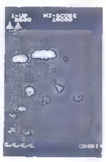


●**プーヤン**（82）
2-1 ACS
フタを上下に動かし、上から下に、または下から上に昇ってくる狼の風船を弓で撃ったり、肉を投げて落とすゲーム。ボーナスステージもある。

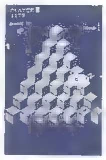
●**タイムパイロット**（82）
8-1 SHT
自機は16方向に弾を撃ち、上下左右自由にスクロールする。敵は零戦、ヘリ、ジェット機、UFO。パラシュートで漂う人を助けるとボーナス得点。



●**Qバート**（83）
4-0 ACT
斜め4方向レバーで敵をかわしながら、ピラミッドのタイルを踏んですべて色を変えるゲーム。高次面では2度3度塗りもある。開発はゴットリーブ社。

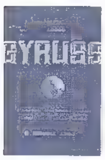


●**ロックンロープ**（83）
4-2 ACT
フラッシュライトで敵をしびれさせながら、ロープを張って上まで登っていくゲーム。敵がロープを登ってきたり、ロープを揺らして落とそうとする。



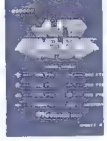
●**ジャイラス**（83）
2-1 SHT
ゲームフィールドが回転軌道で中心に向かって撃つという異色のシューティング。パワーアップするとツインショットになる。ボーナスステージもあり。





MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

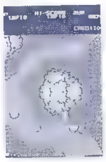
●ジューファースト (83)
8-2 SHT
夜景が美しいシューティングゲーム。目を引くのはワープボタン。押すと2秒間消えることができる。とにかく、うちまくりのシューティングゲームだ。



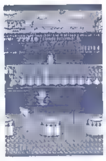
●ハイパーオリンピック (83)
0-3 SPT
100m走、幅跳び、やり投げ、110mハードル、ハンマー投げで、規定以上の記録を出すゲーム。ボタンをいかに速く叩くかが鍵。



●メガゾーン (84)
8-1 SHT
地上のドットを集めると残機と合わせてパワーアップする縦スクロールのゲーム。自機が遅く敵が非常に速かった。涙を取ると、画面内の敵が全滅する。



●サーカスチャーリー (84)
2-1 ACT
ピエロを操作し、火の輪くぐり、綱渡り、トランポリン、玉乗り、曲乗り、空中ブランコの面で、時間内にゴールする。各面で色々な隠れ技がある。



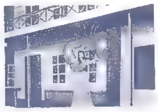
●タイムパイロット'84 (84)
8-1 SHT
タイムパイロットの続編だが、上から見た画面構成になっていて、地上物も破壊できる。照準か近くの敵に自動ロックされ誘導ミサイルで倒すゲーム。



●ハイパーオリンピック'84 (84)
0-3 SPT
種目は、100自由型、クレー射撃、跳馬、アーチェリー、3段跳び、重量挙げ、棒高跳びで、前作に比べ、連打よりタイミングが必要。



●バッドランズ (84)
0-1 LDG
お尋ね者に家を襲われ妻子を殺されたガンマンが復讐を遂げるレーザーディスクゲーム。操作はボタン一つと単純だが、様々な展開が楽しめる。



●スーパーバスケットボール (84)
8-2 SPT
トーナメント形式のバスケットボールゲーム。フリースローあり、3点シュートあり、とかなり実戦的。2試合ごとにボーナスステージもあり楽しめた。



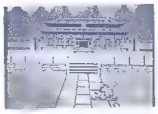
●新入社員とおる君 (84)
4-2 ACT
オフィスやロッカールーム、レストラン、OLオフィス、ガーデンでヘッドバットやヒップアタック、ボール、肉をうまく使ってハートを集めるゲーム。



●ロードファイター (84)
2-2 RAC
2方向レバーとLOWギア、HIGHギアのスピード感あふれるカーレースゲーム。スリップした時はカウンターをあてて立ち直るというテクがある。



●イーアルカンフー (85)
8-2 ACT
8方向レバーとパンチ、キックの組み合わせて、16の技を繰り出し、11人の敵と戦うゲーム。「ハイッ!」という掛け声が妙に印象的だ。



●ツインビー (85)
8-2 SHT
2人同時プレイ可能のコミカルシューティングゲーム。色ベルでパワーアップする。地上攻撃の手が2つとれても1機に1度救急車が直してくれる。



●少林寺への道 (85)
4-2 ACT
キック、ジャンプキックでザコ、ボスキャラと戦う格闘ゲーム。特定のザコを倒せば出る玉をとると気合弾による攻撃ができる。3ダメージで1人失う。



●グラディウス (85)
8-3 SHT
横スクロールシューティングの名作。カプセルによりパワーアップする。オプションの発想も斬新。

●コナミのピンポン (85)
4-2 SPT
対戦プレイ可能の卓球ゲーム。ラケットを持つ手首を動かすという不気味なゲームだったが、カットやドライブ、スマッシュと多彩なプレイができた。



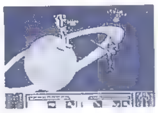
●グリーンベレー (85)
8-2 ACT
ナイフと特殊武器(手榴弾、ロケット弾など)で敵を倒していくゲーム。レバー上でジャンプする。ジャンプキックする白コートの敵は強い。



●RF2 (85)
特殊 RAC
ロードファイターの3D版のようなゲーム。コース上にあるミラクルボールで燃料を補給する。正式名はレッドファイター2という。



●ギャラクティックウォーリアーズ (85)
8-2 ACT
3種類のうちから選んだロボットで敵ロボットと戦う一対一の格闘ゲーム。無重力の面もある。女形ロボットのオッパイミサイルは見もの。



●沙羅曼蛇 (86)
8-2 SHT
横と縦、交互にスクロールするグラディウスの進化型のゲーム。

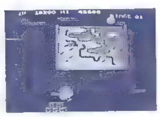
●ファイナライザー (85)
8-2 SHT
縦スクロールのゲームで、パーツを取ることによりロボットに変身できる。武器は両手別々に使い分けることができ、数秒間無敵などのアイテムもある。



●マンハッタン24分署 (86)
8-2 ACS
刑務所から脱走した囚人を撃つゲーム。市民を助けるとロケットガン等の武器が得られるが、誤って撃つとすべてムダになってしまう。



●Mr.五右衛門 (86)
4-2 ACT
石川五右衛門を操作して、キセルで殴ったり、物を拾って投げたりして敵を倒し千両箱を盗むゲーム。時間切れになると月が頭に落ちてくる。



●特殊部隊ジャッカル (86)
8-2 ACS
ジープを操作し、マシンガンと手榴弾で敵を撃つゲーム。捕虜を助けると手榴弾がミサイル、炸裂弾へとパワーアップしていく。2P同時可能。



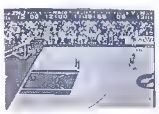
●ウェック・ル・マン24 (86)
H.A. RAC
ステアリングに合わせてコックピットが左右に旋回する実車感覚のレースゲーム。カウンターステアやドリフトなど、高度なテクも使えた。



●恋のホットロック (86)
8-1 ACS
2P同時可能で、ギターまたはマイクスタンドで敵を倒す。パワーアップすると音符攻撃ができ、各面には個性的なボスキャラが頑張っている。



●ダブルドリブル (87)
8-3 SPT
バスケットボールのゲーム版。ダンクシュートの時に迫力のデモが見られる。ボーナスステージの成績によって時間が延長される



●魂斗羅 (87)
8-2 ACS
横スクロールの面や3D面、上に登る面など、多彩な面構成で、パワーアップを駆使して敵を倒すゲーム。面の終わりのセンサーを撃てば面クリア。2P同時可。



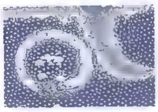
●大列車強盗 (87)
4-3 ACS
列車の中でプレイヤーが最初に選択した武器(ムチ、銃、パンチ)を使って敵を倒すゲーム。ボタンでしゃがむというのは珍しかった。



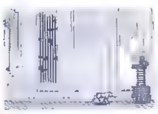
●コンバットスクール (87)
TB-2 ACT
障害物競走や射撃など規定内の記録でクリアし、教官と戦い、勝てば卒業となる。卒業後は実戦編となり横スクロールのアクションゲームになる。



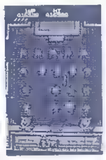
●ライフフォース (87)
8-3 SHT
面構成など沙羅曼蛇にそっくりのゲーム。パワーアップはグラディウスのようにカプセルで行う。1Pと2Pではパワーアップの順序が違う。



●ブラックパンサー (87)
8-2 ACT
黒豹を操って、敵を倒していくゲーム。エネルギーが満タンになると、黒豹の周りに、バリアのような物が付き、これを飛ばして攻撃もできる。



●バトランティス (87)
2-1 SHT
インベーダーの進化型のゲーム。画面上方を通る馬車を撃てば数秒間のパワーアップアイテムが出る。ボスキャラもいて、超難しいゲーム。



●フラックアタック (87)
8-2 SHT
空中、地上の敵を倒すたびに、それぞれのレベルメーターが上がる。フルになると、それぞれのパワーアップアイテムがでる。ボスステージは16方向に攻撃可能。



●魔獣の王国 (87)
8-3 ACS
パワーボールを取るとパワーメーターが上がり、ジャンプでパワーアップする。鍵を取って出口へ行けば面クリア。2P同時可能。



●ザ・ハスラー (87)
SPT
ビリヤードのゲーム版。最初にナインボールとローテーションの2つのゲームを選べる。押し玉、引き玉、左右ひねりも使えて、実践感覚のゲーム。



●ハイパークラッシュ (87)
H.A. RAC
敵の車を潰して燃料を補給する異色のレースゲーム。ギアを使って宙返りして敵車の上に乗るか、壁におしつけて敵車を潰すことができる。



●シティーボンバー (87)
8-3 RAC
画面はロードファイターに似ているが、弾が撃てジャンプもできるのが特徴。パワーアップや電動ノコなどのアイテムがあり、スピード感のあるゲーム。



ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

FULL LIST

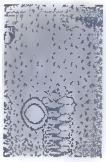
●A-JAX (87)
8-3 SHT
縦スクロール面と3D面で構成されるシューティング。赤い敵が出したアイテムは取った時のパワーアップをする。スーパーウェポンは補給できない。



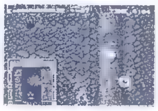
●ラビリンスランナー (88)
8-2 ACS
迷路やトロッコの面などバラエティーに富んだゲーム。武器は取ったアイテムにより、最高3種類よりセレクトできる。ボタンを同時に押す全滅技もあり。



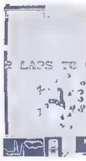
●スーパー魂斗羅 (88)
8-2 ACS
縦、横スクロールと2種類の面構成で、前作のような3D面はない。パワーアップは2段階あり、縦面で全滅アイテムがあった。2周クリアでEND。



●悪魔城ドラキュラ (88)
4-2 ACT
さらわれた花嫁を救いにドラキュラを倒しにいく。主人公の武器はムチ・鉄球・剣とパワーアップし、レバー上でアイテム攻撃ができる。



●チェッカーフラグ (88)
H・A RAC
コースを上から見た感じのレースゲーム。回転、拡大、縮小を生かして臨場感あふれるゲーム。クラッシュした時もハンドルに振動が伝わってくる。

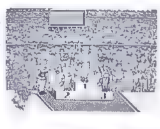




●リングの王者 (88)
8 3 SPT
2P協力、2P対戦可能のプロレスゲーム。8人の中から2人を選んでやるタックマッチ。場外乱闘や乱入もある。連射が決め手。

●ハイパースポーツスペシャル(88)
0-3 SPT
ハイパーオリンピックの第3弾。400mリレーが新たに加わり、全9種目。テレビ中継を見てるかのように色々なアングルから楽しめる。

●クレイジーコップ (88)
8-2 ACS
赤い敵を捕まえたり、落ちてる弾丸を拾ったりして弾を補給し敵を倒すゲーム。赤い敵を護送車に連行するとパワーアップ。スーパーショットは3発使える。



●にゃんにゃんパニック (88)
4-2 ACT
フィールドのブロックを壊したり飛ばして敵を倒すゲーム。ボス面では、ペンギン君ウオズのように爆弾をすべて敵側に追いやる。

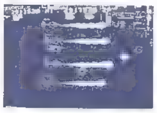




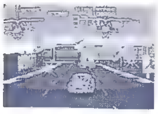
●餓流禍 (88)
8-2 ACS
2人同時可能の3Dアクションシューティング。時間内にボスまでたどりつきクリアする。赤い敵を撃つとでる手榴弾、バズーカはアイテムボタンで使用。



●サンダークロス (88)
8-2 SHT
自機についたオプションの間隔を調節できる新しいタイプのシューティング。難度か高いニューバージョンも出た。2P同時プレイ可能。



●ホットチェイス (88)
H・A RAC
単なるドライブゲームではなく、石などでジャンプができ、敵からの銃撃、爆撃などがある。フロントガラスに弾痕が残るのは芸が細かい。

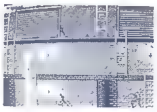


●グラディウスII (88)
8-3 SHT
グラディウスの続編。自機の装備が4つのタイプから選べた。前作にひけをとらない名作。

●ハードパンチャー (88)
8 3 SPT
2P対戦可能のボクシングゲーム。スタート時にスピード、パワー、スタミナを設定でき2戦勝つごとにトレーニングで強化できる。



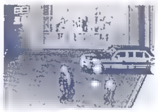
●M・I・A (89)
8-3 ACT
クリーンヘレーの続編のようなゲーム。ナイフ攻撃のほかに手榴弾やロケット弾、マシンガン、火炎放射器を使い分けることができる。



●メインスタジアム (89)
8-3 SPT
テレビ中継を見ているかのように多彩なアングルから楽しめる野球ゲーム。チームはメジャーリーグ。クロスプレイ時のアップは迫力。



●クライムファイターズ (89)
8-3 ACT
アメリカを舞台とした横スクロールの格闘ゲーム。ケイにパンクに女王様と個性あふれる敵が魅力。看板も印象深い。2人同時プレイ可。



●キューブリック (89)
4-3 PUZ
盤上のレールを転がるボールを脱線させないようにすべてのレールを通過させるゲーム。パスワード登録で次回同じ面ができる親切設計。



●グラディウスIII (89)
8 3 SHT
シリーズ3作目。パワーアップを4種類からセレクト、もしくはエディットできる。難度高し!。

サン電子株式会社

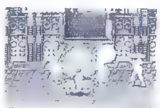


1971年4月に繊維から業種転換して創業した異色の会社。アーケードゲームのソフトも開発するが、メインは電子機器の開発・販売である。「READY 1」というパソコンを開発している。昔はアクションゲームで名を広めた。

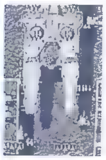
●クォース (89)
4-1 PUZ
上からせまってくるブロックに弾を撃ってくっつけ、長方形にして消すシューティングパズル。一定数消すと全滅のブロックが出る。2人対戦、協力可。



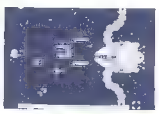
●エイリアンズ (90)
8-2 ACS
2P同時可能の横スクロールアクション。3WAY、ミサイルなどのパワーアップがあり、ジャンプができない代わりにしゃがみ撃ちができる。



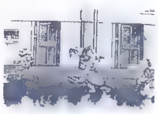
●トライゴン (90)
8-2 SHT
2P同時可能のシューティング。スペシャル攻撃は2種類あり、特にドラゴンレーザーが画面中を駆けめぐるサマは圧巻。特に2Pが楽しいゲーム。



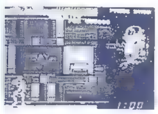
●パロディウスだ!! (90)
8-3 SHT
グラディウスのパロディー版。ビックパイパー、たこ、ツインビー、ペンギンのうちから自機を選択。カプセルのほかかベルパワーアップがある。



●T・M・N・T・(90)
8-2 ACT
ミュータント・タートルズをゲーム化したもの。剣、棒、メンチャク、サイの4つのキャラより選ぶ。ピザを取ればライフが回復。



●サプライズアタック (90)
8-2 ACT
テロ組織に占拠された月面基地を奪回するために戦う戦略アクション。ボス面をクリアすると、物理と科学のボーナスクイズがある。



●ブロックパーフェクト (78)
パドル BLO
サン電子版ブロックゲーム。別に一連のブロックくずしと同じもので特にちがいはないと思う。

●ブロックチャレンジャー (78)
パドル BLO
ブロックパーフェクトの続編。ブロックが徐々に下へ落ちてくるフィーチャーが付け加わっている。

●ギャラクシーフォース (79)



●ランナウェイ (79)
4-1 DET
画面上のドットを取り、全部消せば面クリアというドットイートゲーム。キャラの形が変だった。

●第3惑星 (79)
4-1 SHT
攻めてくる敵を地球にたどりつかせないように撃つゲーム。敵の弾に当たっても基地で修理できた。

●ワープ1 (79)



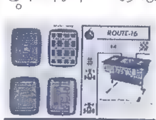
●スピーク&レスキュー (80)
2-1 SHT
UFOに人を連れ去られないように迎撃する初の音声合成ゲーム。「たすけて」「白点」など印象的。

●コスモポリス (80)



●ルート16 (81)
4-1 RAC
16の部屋に入って敵車に当たらないようにすべての旗を取るゲーム。横にあるレーダーでマップを見られた。1面で1UPが出ることもある。

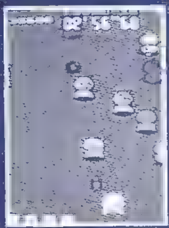
●ファンキーフィッシュ (81)
8-1 ACT
魚を操作し、敵の魚を舌をのばしてフルーツに変え、沈む前に食べるというゲーム。



●カンガルー (82)
4 2 ACT
親カンガルーを操作し、サルが投げるリンゴをよけ、パンチでサルを倒して子供を助けるゲーム。

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

株式会社ジャレコ



1971年に創業。1974年10月に株式会社ジャパン・レジャーとしてアミューズメントの商社になる。1978年にアミューズメントマシンの製造を開始し、メーカーとして発足、1983年3月に社名を株式会社ジャレコに変更し現在に至る。

●**アラビアン**（83）
4-2 ACT
英文字の書かれたつぼを敵を倒しながら全て集める。魔人や敵に触れるとアウト。

●**マーカム**（83）
8-2 SHT
強制横スクロールで、自機は、前方向と、斜め下方向をボタンで撃ちわけるゲーム。

●**ザ・ギネス**（84）
0-3 SPT
ハイパーオリンピックのようなゲーム。丸太切りやくい打ち、障害物レース、皿回しなどがあった。

●**ペッタンピュー**（84）
4-1 ACT
板を倒して敵を潰したり、倒した板をボタンで起こして敵を飛ばし、10匹の敵を倒すゲーム。

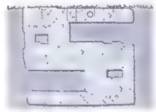
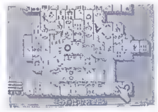
●**いっき**（85）
8-2 ACT
お百姓さんが鎌や竹ヤリで敵をやっつけながら小判を拾い集める。この変なノリが楽しい。

●**タフターフ**（89）
8-3 ACT
ダブルドラゴンタイプの格闘ゲーム。鉄パイプや金属バットを敵から奪って攻撃できた。2P同時可。

●**上海**（88）
4-3 PUZ
山の形に積まれた麻雀牌を2つ一組で取るゲーム。外側に面したものだけ取ることができ、取れるものがなくなると手詰まり、運の要素が強い。

●**上海II**（89）
8-3 PUZ
前作の上海と基本ルールは同じ。ただ面ごとに積み方が変わっていて見ただけで難しそうな面もあった。カーソルの動きがスムーズになった。

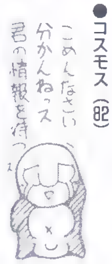
●**ベイルート**（89）
8-3 ACS
ショットガン、グレネード、バーナー、貫通弾の4種類の武器が随時選択でき、アクション面の他シューティング面もある。

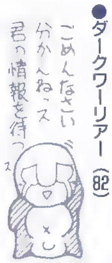
●**フライングサタン**（81）



●**コスモス**（82）



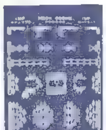
●**ダークワーリアー**（82）

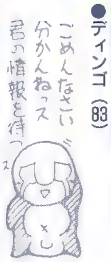


●**ブループリント**（82）
4-1 SHT
10軒の家を行ったり来たりしながら「ブループリント」のパーツをすべて集めて彼女を救うゲーム。

●**ノーティーボーイ**（83）
4-1 ACS
敵を石でやっつけ、城塞の上のドクロの旗をすべて倒すゲーム。石はボタンを押す長さにより遠くへ投げられる。敵に物をぶつけるボーナス面は楽しかった。

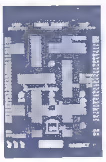
●**ディンゴ**（83）



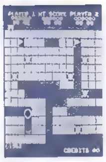


●**ポップフレイマー**（83）
4-1 ACT
火炎放射機を使って、敵を倒し、すべての風船を割るゲーム。パワーアップドリンクをすべて飲むと、画面上の敵を全部飲み込むことができた。

●**カメレオン**（83）
4-1 ACT
プレイヤーはカメレオンで、タマゴ、ヒヨコ、ニワトリを食べる、養鶏所の人が見たら怖いゲーム。



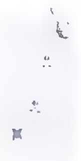
●**チェックマン**（83）
4-1 SHT
靴やドクロに当たらないように、時限爆弾の残り時間が0になる前に回収するゲーム。一度通った道は通れないのでボタンで道を左右にずらすことができた。



●**サターン**（83）
1-2 SHT
背景が土星のシューティングゲーム。フルオートのビーム砲と2連ミサイルのショットがある。

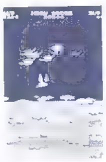
●**トップローラー**（84）
8-1 ACT
車やオートバイ、ヘリコプターからの爆弾などをかわし、敵を体当たりでとばしながらゴールまで走るゲーム。車や川などジャンプでかわすこともできた。

●**D-DAY**（84）
SHT
自分は船で照準を操作して、敵の船や飛行機を倒して進んでいくゲーム。



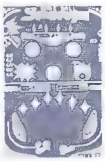
●**エクセリオン**（84）
8-2 SHT
ツインショットとフルオートショットで敵を撃つ慣性のついたシューティング。フルオートは弾数制限があった。むだ弾を撃たないと敵の点がどんどん上がる。

●**パラレルターン**（84）
4-1 SPT
スラローム、バイアスロンなどの種目を行うスキーゲーム。タイム＋残機制だ。



●**ピンボ**（84）
8-2 FLP
9種類のボーナスゲームや、玉を大きくしたり、フリッパーをレバーで移動したりできるピンボール。バンパーから生まれる敵はフリッパーを食べにくる。

●**フォーメーションZ**（84）
8-2 SHT
空中では戦闘機、地上では、ロボット形態で戦う。戦闘機は、エネルギーが切れると使えない。



●**わいワイジョッキーゲートイン**（85）
4-2 SPT
5頭の中から自分の馬を選びボタンを連打して早くゴールさせる競馬ゲーム。本レースでは障害物をジャンプし落下物を上下によけながらゴールさせる。



●**フィールドコンバット**（85）
8-2 SHT
レーターのような自機を操作して、捕虜をつかまえ、敵を撃破していくゲーム。

●**シティコネクション**（85）
8-2 ACT
パトカーや猫をよけてすべての道路の色をかえるゲーム。パトカーはオイル缶を当てて倒す。多くの隠れキャラや隠しテクがあった。

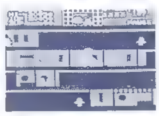


●**アーガス**（85）
8-2 SHT
面ごとに違う地上と空中の武器で敵を撃つゲーム。地上の文字を3つ集め、バリアや全滅、パワーアップができた。ボスを倒した後、着陸させれば高得点。

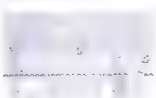
●**忍者じゃじゃ丸くん**（85）
2-2 ACT
忍者を操作し、天井に隠されたアイテムを取り、8種類の敵を全滅させるゲーム。3種類のアイテムを取ると無敵のガマパックンになる。



●**モモコ120%**（86）
4-2 ACT
火事の建物を敵を撃ちながら、火がこないうちに屋上まで上がって飛行船で逃げる。面が進むにつれ、モモコが幼稚園児〜大人へと成長。



●**バルトリック**（87）
8-2 ACT
敵や砲台を撃ち、パワーアップ、ジャンプ、バリア、サブポッドなどのアイテムを取って進むゲーム。サブポッドは2個つけられ、つけた方向に攻撃できる。



●**武田信玄**（88）
8-3 ACT
時代物格闘アクションゲーム。主人公の武田信玄以外にも、歴史上の人物が登場している。

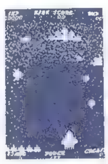


●**サイキック5**（87）
8-2 ACT
監禁されている3人の仲間を救出し、合計5人のキャラを使い分け、ハンマーで敵を倒す。キャラにより、ジャンプ力や空中浮遊などの能力が異なる。

●**エクセライザー**（87）
8-2 SHT
エクセリオンの続編。自機に慣性がついてないので前作よりは難度は低め。敵の出すアイテムでパワーをため、パワーの弾数によりパワーアップする。



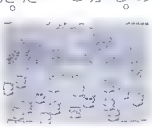
●**銀河任侠伝**（87）
8-2 ACT
プレイヤーはダメージ制でアクション面とシューティング面がある。ドスで敵を倒し、文字でエネルギー回復。マンガやTVのパロが多い。



●**ぶたさん**（87）
8-2 ACT
爆弾を投げまくって時間内に敵のぶたを全滅させる。爆弾はタイマーが0になるかぶたに当たると爆発。色々な性格のぶたがいて楽しかった。



●**アームチャンプ**（88）
腕-5 SPT
女性チャンプ、漁師、コンボイ運転手など5人のうち一人を選んで戦う腕相撲。5人それぞれ強さが違い、2回目のほうが力が強い。腕力がすべてのゲーム。



●**伊賀忍術伝 五神の書**（88）
4-2 ACT
巻物を取ることにより最高五段階の気合弾が撃てるアクションゲーム。ダメージ制で見た目より難度が高く、1UPキャラでジャレコ虫が出る。





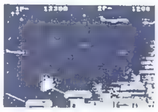
ACS／アクションシューティング　ACT／アクション　BLO／ブロックくずし系　DET／ドットイート　FLP／ピンボール、フリッパー　GST／ガンシューティング　H、T／花札、トランプ　LDG／レーザーディスクゲーム

●魔界伝説 (88)
4-2 ACT
剣や盾をうまく使いこなしてパスワードの謎を解き明かし、王女を救い出すアクションロールプレイング。隠し扉やにせアイテムが数多い。

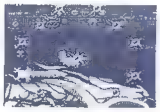


●P-47 (88)
8-2 SHT
全8面の横スクロール。通常ショットと4種類のアイテムによる攻撃ができる。また随所に隠れボーナスや隠れ1UPがあった。2P同時可。

●キックオフ (88)
TB-2 SPT
トラックボールで操作するサッカー。フィールドが横なのがワールドカップと違うところ。



●天聖龍 (89)
8-1 SHT
自機がドラゴンで、しっぽで弾を消すことができる異色のシューティング。自機の判定は頭のみだが、かたい敵が多く難度は高めだった。



●実力!!プロ野球 (89)
SPT
東京ドームが舞台の野球ゲーム。実在の選手たちをモデルにしているので、フォームやしぐさがリアル。ホームランを打つと女の子が出る。



●麻雀大霊界 (89)
専用 MJ
主人公（プレイヤー）の女の子が、幽霊の代わりに麻雀で対局していくストーリーの脱衣麻雀。

●破兆 (89)
8-2 ACT
次々と出現する敵を倒しながら進む、格闘アクションゲーム。敵を投げる時、手前に投げると、画面にぶつかってしまうなんて演出も。



●ブラスアルファ (89)
8-2 SHT
女の子が主人公のメルヘンシューティングゲーム。自機はプーペラ、ジター、ヘリポに変身でき、それぞれ攻撃が違う。絵合わせのボーナスゲームもあった。



●ビッグラン (89)
特殊 RAC
通信機能搭載のジャレコ初のドライブシミュレーション。レースは砂漠や山岳、川など。クラクションを鳴らし他車をどけることができた。



有限会社セイブ開発



昔は開発した基板をタイトーが販売していたが、今ではテクモが販売している純粋なソフトメーカーである。古くからシューティングゲームが得意だが、アクションゲームもいいものがある。

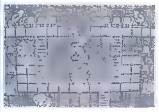
●スティンガー (83)
SHT
スティンガーと言えばボンゴコール、ハンバーガーみたいなバリアのこと。一面の長～いゲーム。

●功夫大君 (84)
8-2+特殊マイク ACT
何といっても特殊マイクが目を引く。息を吹いて操作するのだが、他人の次にはプレイしたくないね。

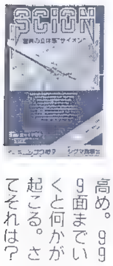
●ザ・ロードオブキング (89)
8-2 ACT
斧を持った主人公が次々と敵をやっつけていく、ファンタジー調のゲーム。

●麻雀革命 (90)
専用 MJ
麻雀に勝つと神経衰弱の要領でパネルマッチができる。それをめくると女の子が見えるしくみ。

●ロッドランド (90)
4-2 ACT
ロッドで敵を倒すコミカルアクションゲーム。花をすべてとると敵がボーナスキャラに変身し、1UPのチャンス。2P同時可。



●サイオン (84)
8-2 SHT
敵を撃ちながら、バックのジョイントをすべて撃つ縦スクロールのシューティングゲーム。難度超高め。99面までいくと何かが起こる。さてそれは？



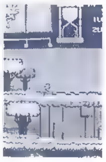
●シットライダー (84)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ



●竹取物語 (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ



●W-Z (85)
8-2 ACT
縦画面で横スクロールするアクションゲーム。魔法使いが化け物たちを、いろいろな魔法を使いつき進んでいく。地下、地上、空と上下に別の面がある。



●麻雀仕様 (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ



●麻雀専科 (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ



●麻雀野郎 (85)
専用コンパネ MJ
画面の左右にグラフィックがある。内容は牌交換ができるのとラストチャンスがあるくらい。

●マスタッシュボーイ (87)
4-1 ACT
白いパネルの上を、敵にやられないようにすべて通過するゲーム。空間や敵の上は、ジャンプ可能。

●ナックルジョー (85)
- ACT
ナックルジョーを上手に操作し、パンチや敵の銃を奪い取ってやっつける。パンチ力が上がるPマークを取ってパワーアップできる。



●エンパイアシティ1931 (86)
8-2 SHT
照準を動かして、出現する敵を撃たれる前に撃ち倒すゲーム。敵に撃たれそうになったら待避ボタンでよける。箱を撃って弾丸を補給できた。

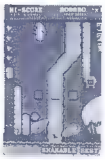


●ダークミスト (86)
8-2 ACT
RPG風のアクションゲーム。主人公は鎧を着た騎士で、荒野や迷路状の城の中で敵と戦う。難度がかなり高かったゲームである。

●パニックロード (86)
- FLP
縦に長いフィールド内でピンボールをプレイするビデオゲーム。コミカルなキャラクターが使用されており、女性客にも人気を集めたようだ。



●クロスシューター (87)
8-2 SHT
ツイン飛鳥をコミカルにしたようなシューティングゲーム。ボスの耐久力が高かったが、グラフィック的にはかなりレベルが高かった。

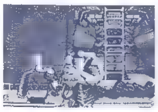


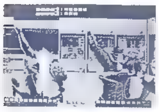
●リードアングル (88)
8-1 ACT
アメリカマフィアを相手に単身戦う男の物語。銃のカーソルを操作して、ビル影などにひそんでいるマフィアを倒していくゲーム。

●ダイナマイトデューク (89)
- ACT
ダイナマイトパンチとキックを武器に、フロントビュー内で迫ってくる敵を倒す。少し時期が遅れて2P同時プレイバージョンも発売された。



●ダブルダイナマイツ (89)
- ACT
ダイナマイトデュークの2人同時プレイバージョン。内容に大きな違いはなく、2P同時プレイのときには敵の耐久力が若干上がっている。





●メタルフリーザー (89)
4-2 ACT
迷路状の平面マップを、敵をかわしつつ抜ける。マスタッシュボーイというゲームのキャラ改造版。

●雷電 (90)
8-2 SHT
セイブ初の本格的シューティング。驚異的な高難度だったが、逆に人気が集まり、90年度のシューティングゲームの中では高インカムを得ている。



MJ/麻雀　PUZ/パズル　QIZ/クイズ　RAC/レース、ドライブ　SHT/シューティング　SIM/シミュレーション　SPT/スポーツ　TBL/テーブル遊技　（H/ハンドル　B/ブレーキ　A/アクセル　G/ギア）

株式会社セガ エンタープライゼス



1965年(有)ローゼンエンタープライゼスとサービスゲームスジャパンが合併し、セガ・エンタープライゼスとなる。1985年、大手ディストリビューターであるエスコ貿易を吸収合併する。大型可動筐体ゲームには定評があり、常に新しいゲームを提供し続ける。

●ポントロン (73)
パドル　ACT
セガの記念すべきビデオゲーム第1弾。パドルでラケットを操作してボールを打ち返し、後ろにそらすとミスになる。50円で1プレイできた。



●ポントロンII (73)
パドル　ACT
前作ポントロンの続編。このころは日本国内でも、この手のテレビゲームしかなかった。

●ホッケーTV (73)
パドル　ACT
画面内をホッケーのリンクに見たててボールを返しあう。ポントロンのアレンジと言えなくもない。

●ミニホッケー (74)
パドル　ACT
ミニアップライト型筐体のホッケー。ホッケーと特に違いはない。当時は1ゲーム50円だったと思う。

●テーブルホッケー (74)
パドル　ACT
アップライトがあたりまえの時期に出された、テーブル型筐体のホッケーゲーム。

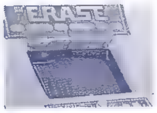
●ゴールキック (74)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス



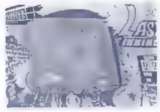
●バルーンガン (75)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス



●イレース (75)
パドル　ACT
パドルでボールを打ち返しながら画面上のドットを消すゲーム。記憶が定かではないのでくわしくはわからない。



●ラストイニング (75)
パドル　1-4　SPT
野球をシミュレートしたゲーム。一方が攻撃、一方が守備となって遊ぶ。たしかカーブやシュートも投げられたと思う。



●バレットマーク (75)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

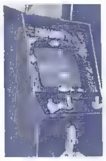
●ダックシュート (75)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●ロードレース (76)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●スパークリングコーナー (76)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●ロックンバーク (76)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●スコードロン (76)
2-1　SHT
飛行機の操縦桿のようなもので操作してグリップの先についたボタンで弾を撃つゲーム。時間制で一定タイムでゲームオーバーになってしまう。

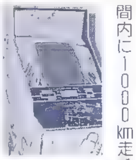


●ヘビーウェイトチャンプ (76)
2レバー　SPT
ボクシングをテーマにしたゲーム。デカいキャラクター、実際に体を動かして遊ぶ、ということがたいへん人気をよんだ。セガの大型物の古典的名作。



●ボンバー (77)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●マンT (77)
バイクハンドル　RAC
コースに遠近感をつけて3Dっぽくしたバイクレースゲーム。時間内に1000km走るとタイムエクステンド。ハンドルに振動が伝わる体感ゲームの元祖。

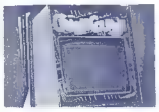


●ツインコースT (77)
ハンドル　RAC
マンTの2人同時プレイ。1人がタイムエクステンドすると相手も続けてできるシステムは斬新。

●ワールドカップ (78)
パドル　SPT
たしかサッカーゲームだと思った。ほとんど記憶にないが、やはり相当簡略化された内容だっただろう。



●クラッシュコース (77)
0-4　ACT
自分の矢印を上下左右に動かしてブロックを残していき、自分や相手のブロックにぶつかるまで動きつづける。グレムリン製ブロケードと同じ。

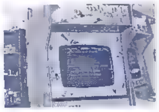


●スーパーボウル (77)
0-3　SPT
ビデオゲーム版ボウリングゲーム。ブームの衰退により消えていったボウリングをTVゲームで再現したもの。



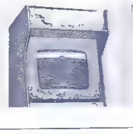
●カーツンガン (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●シーソージャンプ (78)
パドル　ACT
当時けっこう流行した風船割りゲーム。上方で3列に並んで流れる風船を、ピエロがシーソーの反動を利用して割っていくというもの。



●デプスボム (78)
0-2　SHT
海面中央に位置する自機の戦艦から左右に爆雷を投下して海底を潜行する潜水艦を撃沈するゲーム。2つのボタンで自機の左右に投げ分ける。

●トップランナー (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス



●シーソージャンプ2 (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●ワイルドウッド (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●シークレットベース (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●ギャラクシーウォー (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●プロレーサー (78)
HGA　RAC
見おろし型のレーシングゲーム。ハンドルとアクセル、そして2段のギアで操作する。敵車とぶつかるとタイムロスとなり、時間内にどれだけ進めるか競う。



●シークレットウォー (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

●フロッグス (78)
2-1　ACT
カエルを操り、空中を飛びまわる虫を舌を伸ばしてつかまえるゲーム。虫とカエルのグラフィック以外すべてハーフミラーの奥に描かれたもの。



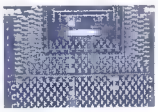
●ダブルブロックT3 (79)
パドル　BLO
ブロックくずしタイプのゲーム。画面の上中下、3カ所にパドルがあり、それを操作して遊ぶ。

●スーパーブレイクオープン (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

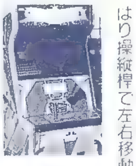
●スペースファイター (79)
2-1　SHT
操縦桿の形をしたジョイスティックで左右移動させるインベーダータイプのシューティングゲーム。

●キャスリング (79)
P-1　ACT
将棋倒しゲーム。城を囲んで並ぶ兵隊が次々と倒れていく。途中一人分の隙間があるので、そこにダミー兵を送り、城まで将棋倒しを続ける。

●スペースアタック (79)
2-1　SHT
スペースファイターの続編ともいえるシューティングゲーム。やはり操縦桿で左右移動するのはかわらない。上方に大軍で固まっている敵キャラが特徴。



●ヘッドオン (79)
4-1　DET
コース上の点をすべて消して面クリアというドットイートゲームの元祖。逆回りで走ってくる敵車をかわしてうまく車線変更する。



●フォートレス (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス



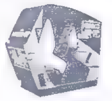
●スペシャルデュアル (79)
4-1 (2-1)
DETのヘッドオンとSHTのスペースアタックIIの2種類が入ったテーブル筐体のゲーム。

●トリプルアタック (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つっス

ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

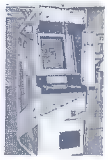
●モナコGP (79)
HGAB RAC
セガの大型ドライブゲームの古典的名作。画面は見おろし型で、木製のシフトノブがついている。

●ヘッドオン パートII (79)
4-1 DET
ヘッドオンの続編。前作で不可能だったUターンができるようになって、より戦略性が増した。



大型筐体のセガ、というイメージはここから始まった。

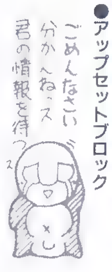
●カーハント (79)
4-1 DET
ヘッドオンの発展型。コース、というより公園内の植え込みの間を走っているようで迷路っぽくなった。自車はバックもできた。やたらしつこい敵車もいた。



●サムライ (79)
4-1 ACT
時代劇をテーマにした一風変わったアクションゲーム。刀で切ったり、前方に出したまま刺したりできた。ボス的存在の与力との一騎打ちは緊張した。

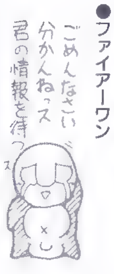
●アップセットブロック





●与作 (79)
2-1 ACT
キコリが木を切るゲーム。イノシシの他、熊が出てくるバージョンもあったそうだが…。

●ファイアーワン



●プロモナコGP (80)
専用コンパネ RAC
モナコGPを極めた人へのバージョンアップ版。点数が1万999点まで表示が可能で、難度も若干アップしている。



●ディープスキャン (80)
2-2 SHT
戦艦から爆雷を落として潜水艦を攻撃するゲーム。下方に出るレーターで敵の出現位置を確認し、タイミングよくボムを落とす。敵は機雷を出してくる。

●トランキライザーガン (80)
4-1 ACT
ハンターを操作して、猛獣を麻酔銃で眠らせ、トラックへ運び込むゲーム。当時から色々な攻略法が考え出された。全種類眠らせるとボーナス。



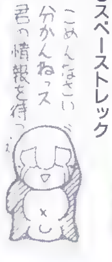
●カーニバル (80)
お祭りの的当てをそのままゲーム化したもの。ボーナス面の熊への連続当ては気持ちよかった。



●ミサイルコマンド (80)
T-3 SHT
次々に現れるミサイルにカーソルを合わせて迎撃する。6つの地上都市が全滅するとゲームオーバー。コックピット型もあり。米国のアタリ製。



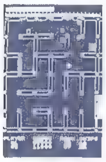
●スペーストレック



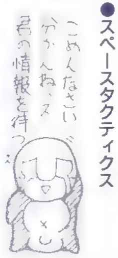
●アストロブラスター (81)
2-2 SHT
ワープボタンという敵を遅くさせるものがついているシューティングゲーム。

●Nサブ (80)
1 SHT
自機が潜水艦のシューティングゲーム。敵は海上ボートなどで、上に向けて弾を撃って倒す。

●パルサー (81)
4-1 ACT
迷路を突破するアクションゲーム。途中に鍵がかかっているところがあるが、鍵はちゃんと落ちている。敵を撃つというシューティングの要素もある。



●スペースタクティクス



●ボーダーライン (81)
4-1 ACS
4面構成で、縦スクロール面、土を掘り進む面などかあり、無限に出てくる戦車を撃ちながら敵基地を壊すゲーム。2連装で、赤いミサイルは高得点だった。



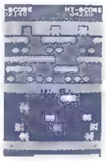
●スペースオデッセイ (81)
8-2 SHT
横スクロールの面と縦スクロールの面がある。音声合成でしゃべりまくるのが特徴。縦スクロール面でブラックホールにつかまると一定時間動けなくなる。



●フロッガー (81)
4-0 ACT
時間内にカエルを川の先の家に入れるゲーム。途中、車道で車をかわしたり、川で丸木やカメの背中にのってゴールする。コナミ工業株が開発した。

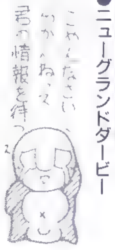


●ターボ (81)
RAC
街の中や海岸通り沿いでレースをする3Dドライブゲーム。抜きつ抜かれつのレースをしながら差し引き合計30台を抜けばタイムエクステンド。



●ニューグランドダービー

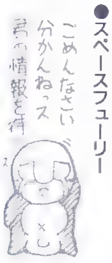




●005 (81)
4- ACT
主人公がスパイのアクションゲーム。スケートリンクの音や倉庫の中での緊張感が笑える。

●ジャンプバグ (81)
4-1 ACT
赤いワーゲンを操作して、ピラミットや海、宇宙を旅する。ドル袋を取るとボーナス。

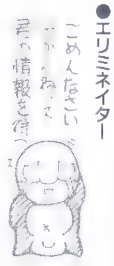
●スペースフューリー



●アリババと40人の盗賊 (82)
4- ACT
盗賊にドル袋を盗まれないようにハンマーで叩いて倒すゲーム。巨大化したら高得点のチャンス。



●エリミネイター



●ザクソン (82)
8-1 SHT
斜め後方から見た特異な3Dシューティング。FUELがきれる前にボスのロボットを破壊する。高度を把握するのが難しく、敵も多かった。

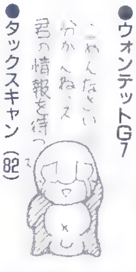


●サブロック3D (82)
特殊 SHT
潜望鏡をのぞいて、立体映像の敵水上艦隊や空中部隊を、魚雷やミサイルで撃破する。初の3Dゲーム。



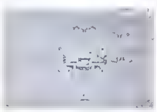
●モンスターバッシュ (82)
4-1 ACT
ピコ坊やが、フランケンやドラキュラにつかまらないように、ロー ソクに火をつけたりする。

●ウォンテットG7



●タックスキャン (82)
2-1 SHT
ラインだけですべてのキャラクターが描かれていて、破壊した時のバリバリッという砕け方がいい。

●ズーム909 (82)
特殊 SHT
初期の3Dゲームの傑作。隕石群や砂漠、巨大戦艦との対決など、当時としてはかなり斬新だった。



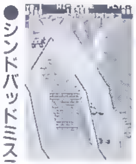
●スーパーロコモティブ (82)
4-2 ACT
スーパー機関車が無敵になって敵に当たったり、スモックミサイルで敵を撃ちながら、次駅を目指す。



●ペンゴ (82)
4-1 ACT
ペンゴを操作して、アイスブロックでスノービーを退治する。ダイヤブロックを揃えるとボーナス。

●アストロンベルト (83)
LDG
セガ初のレーザーディスクで、ランダムアクセス機能や、ボディーソニック採用で話題を呼んだ。

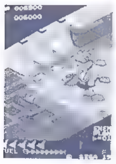
●アップンダウン (83)
8-2 ACT
上方向に、入り組んだ迷路状の道を、ぶつけたり、落ちたりしないようにつき進んでいくゲーム。



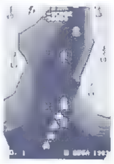
●シンドバッドミステリー (83)
4-2 ACT
路上にあるハテナマークを次々とめくり、マップを見ながら宝物のありかを探し歩く。



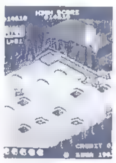
●スーパーザクソン (83)
4-2 SHT
ザクソンとの違いは、基地の地上物の配置と最後のボスが怪獣だったこと。



●スタージャッカー (83)
8-2 SHT
自機の後方に4機まで味方機が付く、強制縦スクロールシューティングゲーム。



●ティップタップ (83)
8-1 ACT
いろいろな障害を乗り越え、ゴリラのいる所までいく、コミカルなゲーム。バグでワープがある。



●コマンド (83)
2- SHT
パラシュートで降りてくる敵を撃つゲーム。下につくと岩に隠れながら攻めてくる。

●ヤマト (83)
2-2 SHT
画面下部の戦艦ヤマトの艦首を左右に動かし、敵の攻撃をかわしながら砲撃をする。

●レグルス (83)
8-2 SHT
縦画面でゆっくりとスクロールするシューティングゲーム。マニア好みのゲームであった。

●スターブレイザー (83)
専用コンパネ SHT
アストロンベルトに次ぐレーザーディスクを使用した第2弾。いまいちウケが悪かった。

●チャンピオンベースボール (83)
4-3 SPT
イニングを終えた時点で負け越しているとゲームオーバーの野球ゲーム。12球団から選択できた。

●チャンピオンボクシング (84)
4-2 SPT
シンプルなボクシングゲーム。パンチを使い分けてチャンピオンを倒せ！

●アルベガス (84)
4-1 LDG
同名のアニメーションのLDゲーム化。巨大ロボットを操り敵をやっつける。とはいってもLDゲームならではの操作感覚で簡単である。

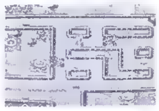


MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●**ウォーターマッチ**（84）
8方向ツイン1 ACT
水にまつわる競技をゲーム化。ボートや水泳などがある。

●**三輪サンちゃん**（84）
4-1 ACT
ひたすら軽い、コミカルなノリのドットイート型のキャラクターアクション。主人公のサンちゃんがとってもかわいい。

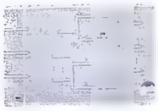
●**チャンピオンプロレス**（84）
4-2 SPT
1プレイの場合、相手は5段階あり最後まで行けばベルトが取れる。2人対戦は、6分間3本勝負。



●**GPワールド**（84）
専用コンパネ RAC
2画面を使用したドライブゲーム。背景は実写でレーザーディスクを使用している。DXもあり。

●**フリッキー**（84）
2-1 ACT
主人公が、ひよこを猫の手から取り戻す愛の物語。ひよこをまとめて助けると高得点。ボーナスゲームもあり。背景が面ごとにとても美しい。

●**フューチャースパイ**（84）
8-2 SHT
ザクソンのような視点のシューティングゲーム。空中のショットと地上用ボムがある。



●**ミスターバイキング**（84）
8-1 ACT
バイキング少年が武器を手に取り、敵を倒しながら大平原を突き進んで行く。

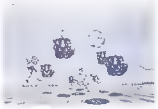
●**シューティングマスター**（85）



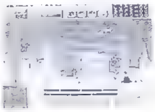
●**ダンプ松本**（85）
8-2 SPT
女子プロレスのキャラを使ったゲーム。77面までいくとダンプVSダンプという芸当ができる。

●**ハングオンJr.**（85）
HAGB RAC
子供用に製作されたハングオンのミニバージョン。ただし可動はせず、キャラクターが一部変更。

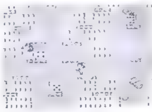
●**スペースハリアー**（85）
8-1 SHT
超能力戦士「スペースハリアー」を操作して、迫りくる敵を撃つ。一大センセーショナルを誇った体感シューティングゲームである。



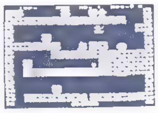
●**チョップリフター**（85）
8-2 SHT
ブローダーバンド社のパソコンゲームをアーケードに移植。自機がヘリコプターで人を救助するのが目的。パーフェクトでくるみ姫が登場。



●**テディボーイブルース**（85）
8-2 ACT
元(?)アイドル石野陽子とタイアップしたゲーム。主人公を動かして、ぜんぶの敵をやっつけていく。石野陽子の宝さがしステージがある。



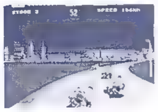
●**ドキドキペンギンランド**（85）
2-1 ACT
向こう側とこっち側でボールを投げ合い、手元のボールをすべて相手側に投げ込めばクリア。単純なゆえに攻略が難しい。



●**忍者プリンセス**（85）
8-3 ACT
可愛い忍者プリンセスが、悪者忍者たちを手裏剣で倒していくゲーム。忍術もあり、ボタンで、一定時間消えて、無敵になれる。

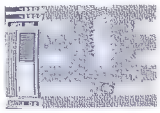


●**ハングオン**（85）
HAB RAC
記念すべき、体感ゲーム第一弾。赤いバイク型の筐体を傾けて、左右に動かして、ゴールへ向かって走るゲーム。



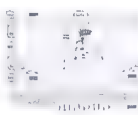
●**フラッシュギャル**（85）
ACT
ボディコンのおねーちゃんが、蹴りやパイクなどで敵を倒していく。横スクロール。

●**ヘビーメタル**（85）
8-2 SHT
任意の縦スクロールゲーム。自機にミサイルが装備されており、画面外の敵をこれで攻撃することも可能となっている。



●**リバルス**（85）
2-2 SHT
縦画面の3Dっぽいシューティング。シールドで弾を防げた。難度は低めだが、楽しいゲーム。

●**ピットフォールII**（85）
4-1 ACT
ひとりの冒険家が、映画インディジョーンズを思わせる様々なアクションを展開する。3面の迷路トリックは、誰もが悩んだ。

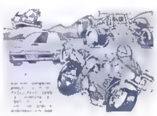


●**アウトラン**（86）
専用筐体 RAC
レースというよりドライブ感覚のゲーム。各コースの最後に分岐点があり、好きなコースに行くことができる。超ロングヒットを記録。

●**アクションファイター**（86）
8-4または8-2 ACS
バイク、車、ボート、ヘリを乗り分けながら、敵や障害に当たらないように走るゲーム。コースは、途中の分かれ道で選択できる。

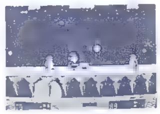


●**アストロフラッシュ**
4-2 ACS
自機がロボットの横スクロールアクションシューティング。パワーアップで3方向に撃てた。

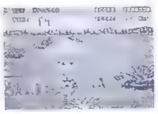


●**ウォーボール**（86）
8-2 SHT
アメリカン・フットボールの面白さと、スリリングなシューティングゲームがドッキング。

●**アレックスキッド**（86）
8-2 ACT
サブタイトルはロストスターズ。コミカルなキャラクターで展開していく、アクションキャラクターゲーム。



●**エンデューロレーサー**（86）
専用筐体 RAC
オフロードを走るバイクゲーム。ハンドルを手前に引くとウイリーや大ジャンプができる。デラックスタイプもあり。



●**カルテット**（86）
8-2 ACS
タイプの異なるキャラを選び、敵を倒して鍵を奪って脱出するゲーム。アップライト筐体を使用し、4人同時プレイが可能。



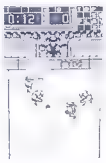
●**カルテット2**（86）
8-2 ACS
カルテットを、テーブル筐体でも可能にした作品。最大2人同時プレイのほかは、全く同じ。

●**ギガス**（86）
P-1 BLO
クリスタルなイメージのブロックの、ブロックくずしゲーム。パドルが、上下、左右に分かれたり、レーザーが使えたりというパワーUPもある。

●**ギガスMK II**（86）
P-1 BLO
パワーUPやブロックの形状はギガスと同じ。面のブロックの並び方が違っている。



●**スラップシューター**（86）
8-2 SPT
スピーディーなゲーム展開と激しいボディチェック、頭脳的なパスワークなどの実戦的なプレイが楽しめるアイスホッケーゲーム。システムEの作品。



●**ファンタジーゾーン**（86）
8-2 SHT
元祖「買い物」シューティング。個性的なボスキャラ、きれいなグラフィックもすばらしい。

●**時の戦士**（86）
8-2 ACT
主人公を操って、敵を倒すタイプのゲーム。武器はショットとタイムストップを持っている。

●**フラワー**（86）
8-2 SHT
敵キャラが花の形をしたシューティングゲーム。ボスキャラまでが異様に時間がかかる。

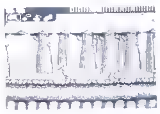
●**ロボレス2001**（86）
8-3 SPT
未来のロボットレスリングのゲーム。空まで飛んでのボディープレスはリングにヒビが入るほど。

●**メジャーリーグ**（86）
特殊 SPT
トラックボールと野球盤のバットを使った野球ゲーム。内容、演出、音楽など素晴らしい。対戦が一番面白い野球ゲームである。

●**ワンダーボーイ**（86）
2-2 ACT
ジャンプのタイミングとオノの攻撃で敵地を突き進むアクションゲーム。隠れアイテムなどでマニアの熾烈な争いが展開された。



●**タイムスキャナー**（86）
0-2 SPT
独特の雰囲気を持った、ピンボールのビデオゲーム。すべてのフィールドをクリアすると、スペシャルとしてIゲームサービスのシステムあり。



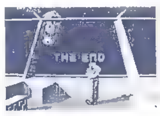
●**カロリー君VSモグラニアン**（86）
4-1 ACT
食べないと死に、食べ過ぎると動けなくなるカロリー君をコントロールしてすべての食物を食べる。



●**アフターバーナー**（87）
専用 SHT
3D表示のシューティングゲーム。シートが前後左右に動くタブルクレイドルタイプは衝撃だった。

●**アフターバーナーII**（87）
特殊 SHT
前作「アフターバーナー」にスロットルが付いて加減速できるようになった。

●**エイリアンシンドローム**（87）
8-1 ACS
エイリアンに占拠された宇宙ステーションの中にいる捕虜を時間内にすべて助け、脱出するアクションタイプのゲーム。

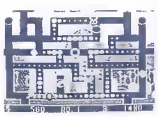


●**SDI**（87）
特殊 SHT
スターウォーズ計画をテーマとして、衛星を操りミサイル群を破壊する。現実味のある設定と悲壮な音楽が、重厚なテーマを提示している。

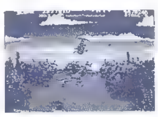


●**オパオパ**（87）
4-1 DET
ファンタジーゾーンの主人公、オパオパを操って、画面内にちらばっているコインをすべて集めるドットイート型ゲーム。

●**サンダーブレード**（87）
専用筐体 SHT
ヘリコプターが自機のシューティング。面は2Dと3Dに分かれている。左にあるスロットルで3D面はスピード、2D面は高度が変えられる。



●**忍**（87）
8-3 ACT
捕らわれた子供を助けてクリアする面と、ボスを倒す面に分かれている。手裏剣を使わずに面クリアすると入る忍ボーナスというのがある。

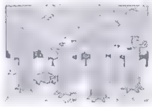


●**スーパーリーグ**（87）
特殊 SPT
コンパネの人形のバットを上下に動かして打つ野球ゲーム。捕手の動きで球の高さがわかる。

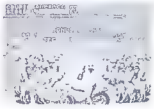


ACS／アクションシューティング ACT／アクション BLO／ブロックくずし系 DET／ドットイート FLP／ピンボール、フリッパー GST／ガンシューティング H、T／花札、トランプ LDG／レーザーディスクゲーム

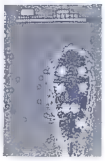
●シューティングゾーン (87)
SHT
全5面からなり、選択ボタンで好きな面を選ぶことができる。銃を持ち、画面上の標的を次々と撃ち抜いていく。



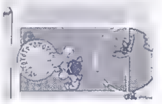
●スーパーハングオン (87)
特殊 RAC
ハングオンの続編となるゲーム。筐体が、1回り小さくなり、スーパーチャージャーが付いた。4つのコースと、曲を自由に選択できる。



●ソニックブーム (87)
8-2 SHT
自機か戦闘機の縦スクロールシューティングゲーム。横に味方機が付き、その味方機の数により、ボンバーの形態が変化する。



●ダンクショット (87)
TB-2 SPT
トラックボールで操作するバスケットゲーム。面クリアのデモにセガのキャラクターが出演する。トラックボールを超速く回すのが勝利の秘訣。



●ヘビーウェイトチャンプ (87)
専用筐体 SPT
視点がボクサーの後ろに。プレイしている人が汗をかくため「体汗」ゲームと呼ばれた。ある人は筐体を180度回転させたそうだ。

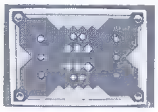


●バレット (87)
8-2 ACS
左側のレバーで移動、右側のレバーで攻撃して大量に発生するモンスターを倒す。弾はノルオート。

●ファンタジーゾーン2 (87)
8-2 SHT
前作との違いはワープアイテムが加わったこと。最終ボスは自機と同じ性能の小型オパオパ。

●フリーキック (87)
パドル-1 BRO
サッカーをモチーフにしたブロックくずしタイプのゲーム。もぐらが最強キャラ。

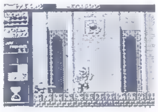
●パーフェクトビリヤード (87)
8-1 SIM
手球以外の球をすべて穴に落としてクリアする。いろいろな形の面があり、穴か消える面もあった。



●ピタゴラスの謎 (87)
P-1 BRO
ブロックくずしの王道をそのまいくゲーム。アルカノイドなどに比べ、多少軽い感じの画面が、かえって印象深い。面の数も異常に多い。



●ワンダーボーイモンスターランド (87)
8-2 ACT
RPG的要素もあるアクションゲーム。パワーアップしていく過程がよい。長期にわたって支持された。



●ブロックギャル (87)
P-1 BLO
クリアすると、女の子が少しずつ見えてくるというオマケ付き。女の子は3人いて、全30面。

●エースアタッカー (88)
特殊 コンパネ SPT
コンパネに手がついているバレーボールゲーム。スパイクを決めると巨大な手が現れる。

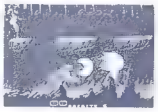


●エキサイトリーグ (88)
特殊 SPT
画面を投手側、打者側の2つの視点に分けた斬新な野球ゲーム。ホームランは必見。

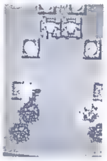
●エンゼルキッズ (88)
8×2-0 ACT
2人の天使を動かし、その間のヒモのような物をトランポリンにしてゴールラインまで運ぶゲーム。

●ゲイングランド (88)
8-2 ACT
特性の違うキャラを使ってEXITに出るか全滅させると1面クリア、20人のキャラは圧巻。

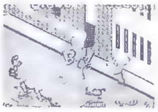
●獣王記 (88)
8-3 ACT
ファンタジックなにおいがただようアクションゲーム。パワーアップすることによっていろいろなけものに変身する。クマの変身が笑える。



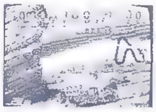
●スクランブルスピリット (88)
8-2 SHT
システム24を使った純粋な縦スクロールシューティングゲーム。面クリアすると、基地で、兵隊さんがいろいろやっているのが見ていてかわいい。



●ダイナマイトダックス (88)
8-2 ACT
コミカルなノリとアメコミ調の絵が特徴のゲーム。武器を拾ったりもしながら、敵を倒していくゲーム。ため撃ちもある。



●パッシングショット (88)
特殊コンパネ SPT
コンパネに人形がついているテニスゲーム。シングルやダブルスなどができる。

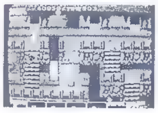


●パワードリフト (88)
特殊 RAC
12人のキャラクターと、4つのコースが選べるオフロードタイプのドライブゲーム。展開が気持ちよい。



●ホットロッド (88)
パドル-2 RAC
システム24の第1作。エネルギー制でゴールでエネルギーが残っていれば先に進める。着順に応じて賞金入り。そのお金で買い物ができる。

●UFO戦士ようこちゃん (88)
8-2 ACT
南ようこのキャラが主人公で、敵を倒しながら先へ進むアクションゲーム。ボスを倒すと、ビジュアルシーンもある。



●ワンダーボーイモンスターレア (88)
8-2 ACT
ワンダーボーイシリーズの第3弾。ウエストン開発。横スクロール型で時間性のパワーUPと、協力プレイができるようになった。

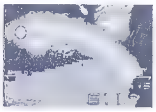


●テトリス (88)
3-1 PUZ
落下してくるブロックを組み合わせ、横ラインをそろえるゲーム。一大ブームを巻き起こした作品。

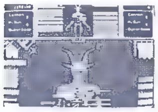
●カウンターラン (88)
4-2 DET
ヘッドオンの進化版。バックやターボもある。立体交差の面もあり、クリアタイム争いは熱かった。

●ギャラクシーフォース (88)
特殊 SHT
左右720度回転が可能になった体感ゲーム。宇宙空間に迫りくる敵を迎え撃つ。エネルギー制。

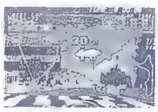
●ギャラクシーフォースII (88)
特殊コンパネ SHT
3Dタイプのゲームでアフターバーナーに似ているがスピードは遅い。エネルギー制。スーパーデラックスタイプは1ゲーム300円だった。



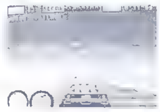
●クラックダウン (89)
8-2 ACT
画面が1P側と2P側に分割されている。基本的には迷路を突破していく内容。忍ボーナスはこのゲームでも存在する。難度は高い。



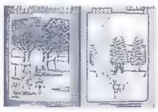
●スーパーモナコGP (89)
HBAG RAC
前作のモナコGPとはまったく関係ない。実際にあるモンテカルロ市街地コースを逆走する。4・7速セミオートマチックが使える。



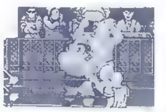
●ターボアウトラン (89)
特殊 RAC
アウトランの続編的作品。エンジンがオーバーヒートしていない限り、何度でも使用できるターボが搭載された。



●ラストサバイバー (88)
特殊 ACT
3Dタッチでパノラマ展開する迷路を舞台にしたサバイバルバトルゲーム。プレイヤーはゴールドハンターとなり、8人同時プレイ可能。



●レッスルウォー (89)
8-2 SPT
キャラクターがでかいプロレスゲーム。技などをかけるタイミングによりリングがぐるぐるまわる。技の種類はかなり多い。



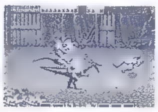
●ジャンボ尾崎スーパーマスターズ (89)
特殊 SPT
ジャンボ尾崎がアドバイスをしてくれる。ゲーム自体はすごく緻密で秀作に値する。タフリ技という風の影響をうけない打ち方がある。



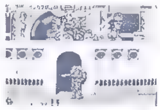
●フラッシュポイント (89)
3-1 PUZ
画面内に1つあるフラッシュポイント（光っているブロック）を消すテトリス。全100面。テトリス以上にパズル性が増し、全面クリアは至難の業だった。



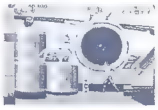
●ゴールデンアックス (89)
8-3 ACT
3人の中からプレイヤーを選択できる格闘型アクションゲーム。スコアのほかに、偏差値という物があった。



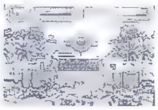
●E SWAT (89)
4-3 ACT
主人公の警官が下積みをして、ESWATに昇格。悪の組織の野望を打ち砕く。ESWATになると特殊武器が使える。



●シャドーダンサー (89)
8-3 ACT
忍のバージョンアップ版。忍と違うところは、忍犬が加わった点。忍犬ボタンで忍犬を敵にかみつかせ、そのスキにプレイヤーが敵を倒す。



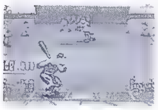
●ラインオブファイアー (89)
8-2 GST
秘密兵器のマシンガンを使って、ジープ・高速艇・飛行機・ジェット・ヘリと乗り継ぎながら敵軍の包囲網を突き破るガンシューティング。



●ブロックシード (90)
3-1 PUZ
テトリス進化形。2人対戦も可能で2列以上まとめて消すと相手に送り込める。アイテムも5種類追加。過去のセガのキャラも出演している。

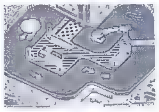


●M.V.P. (90)
4-3 SPT
12球団の中から選ぶだけでなくオールスターゲームとして、全パと全セを選ぶことができる野球ゲーム。好プレイをすると、リプレイされる。



MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

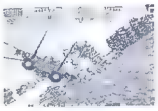
●ラフレーサー (90)
パドル−2 RAC
固定画面のレースゲーム。レース中にニトロで敵車をなぎ倒すことができる。なぜか解説者がアヒルであり、リアクションがなかなか笑えた。



●レーシングヒーロー (90)
HAB RAC
スーパーハングオンなどの流れをくむ。4つのコースを選択できる。コイン投入時のタイミングにより600万点入るバグがある。



●G・LOC (90)
8−2 SHT
A・Bをよりリアルにした感じのドッグファイトゲーム。初級、中級、上級に分かれている。後にR−360に載ることとなる。



●ボナンザブラザーズ (90)
8−2 ACT
3分以内に宝を全部盗み出し、脱出するゲーム。CG調の絵と、ゲーム内容が妙に合っている不思議なゲーム。システム24使用。



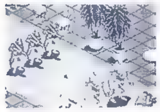
●コラムス (90)
3−1 PUZ
6種類の色の宝石を、縦、横、斜めに3つ揃えて宝石を消していくパズルゲーム。最初にゲームのレベルを選ぶことができる。魔法石による連鎖消しが快感。



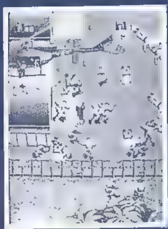
●エイリアンストーム (90)
8−2 ACT
エイリアンシンドロームと、ゴールデンアックスを合わせたような作品。ラップ調の曲と演出がよくできていた。



●マイケルジャクソンズムーンウォーカー (90) 8−2 ACT
スーパースターマイケルジャクソンが悪と戦う。ダンスマジックが使えそのシーンが見せ場となっている。

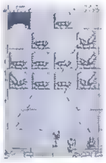


株式会社セタ



アーケードとしては花札や麻雀などを開発しているが、元々はハードウェアの会社である。リアルなグラフィックや膨大な容量のアニメーションなどをコンパクトにまとめるハードウェアが売りのメーカーである。

●特殊部隊UAG (87)
8−2 SHT
バイクを操作し、戦車や砲台、兵隊などの敵を撃つゲーム。ビルなどに隠されているパワーアップアイテムは取った方向によりサイドカーとして装備できる。



●スーパーリアル麻雀PⅠ (87)
専用コンパネ MJ
ギャルの脱衣のデモはないが、洗牌、摸打時、男女の手で行う。打牌が遅いと相手がいらいらする。

●アルバレスタ (89)
8−2 SHT
縦スクロールのシューティング。Pを取るとパワーアップ。難度は非常に低かった。

●スーパーリアル麻雀PⅡ (87)
専用コンパネ MJ
1勝するたびにしょうことういうかわいい女の子が次々と服を脱いでいく。麻雀をろくに知らない少年達をも虜にした。多くのファンを持つ脱衣麻雀の名作。



●スーパーリアル麻雀PⅢ (88)
専用コンパネ MJ
PⅡに引き続きかわいい女の子をメインにした麻雀。未来と香澄の姉妹が相手をしてくれる。設定では中学生らしいがやたらと強い。



●ツインイーグル (88)
8−2 SHT
対空&対地ミサイルを装備したヘリコプターによる2P同時可能のシューティング。連射が速いと、自動的に最強パワーアップする親切設計のゲームだった。



●目撃 (89)
R−2 ACT
ループレバーを使用したアクションゲーム。パンチ、キックで敵を倒し、鉄パイプや銃などの武器を奪う。体力制だが、回復はしないので、難しかった。



●USクラシック (89)
TB−1 SPT
トラックボールを使用したゴルフゲーム。全18ホールでドライバーとパターの使い方が鍵。

●キャッスルオブドラゴン (89)
ACT
迷路状になっている城の中を鎧を着た主人公を操り敵をやっつけるゲーム。大きなキャラが特徴。

●キャリバー50 (89)
R−2 SHT
ループレバーを使ったシューティングゲーム。不時着した戦闘機から森をぬけ敵包囲網を一人で戦い抜くというもの。四方八方から敵が襲ってくる。



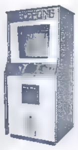
●メタフォックス (90)
8−2 SHT
縦スクロールのシューティング。ボスまでいくとバックに歌が流れた。2P同時プレイ可能。

株式会社タイトー



1953年に太東貿易として設立される。1973
に第一作のエレポンを発売。1978年、スペース
ンベーダーで日本全土に一大ブームを巻き起
す。今回のリストはタイトーから寄せられた公
資料をもとに製作されたもので、編集部では
切手を加えておりません。

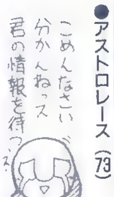
●エレポン (73)
パドル ACT
タイトーのビデオゲーム第一作。この作品から日本のビデオゲームの歴史が始まったと言っても過言ではない。パドルでボールを打ち返すピンポンゲーム。

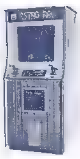


●サッカー (73)
パドル ACT
前作のエレポンと同じタイプのゲーム。前衛にもラケットが増えてダブルスのようになったが、ゲームはサッカー。写真は筐体がスリムになったDX版。



●アストロレース (73)





●プロホッケー (73)
パドル ACT
ゴール付近とフィールド内に計3つのパドルがあり、相手側のゴールにボールを入れたら得点。キーパーの目前に敵のパドルがありゴール前の攻防が熱い。



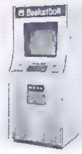
●デビスカップ (73)
パドル×2 ACT
前衛と後衛をそれぞれ別に操作できるようになったダブルスのテニスゲーム。遊び方はエレポンと変わらないが、最大4人同時にプレイすることができる。



●スピードレース (74)
ハンドル−アクセル RAC
見おろし型カーレースゲームの元祖。コース上で左右に動く敵車をハンドル操作でかわし、ひたすら追い越すゲーム。コースは直線しかない。

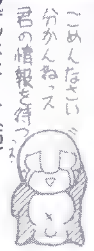


●バスケットボール (74)
パドル　ACT
エレポン系のゲームを発展させ、バスケットにしたもの。今までの板（ラケット）に代えて人の形になった。1人置きに敵と味方がいてゴールすると得点。



●アタックUFO (74)

●デッドヒート (75)



●タヒチアン (75)





●ウエスタンガン (75)
6＋4ー1　ACT
岩とサボテンのある荒野で、2人のガンマンが撃ち合うゲーム。4方向レバーで上下左右に動き、上、中、下方にショット方向を決めて撃つ。時間制。

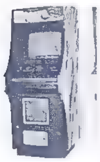


●スピードレースDX (75)
AGH　RAC
操作系に2速ギアをつけ、アップライト型にしたスピードレース。敵車をかわしながら時間内にどれだけ走れるか競うゲーム。別売のイスで座ってできた。



●アベンジャー (76)
8ー2　SHT
マシンガンとボムを装備した、スクランブルのようなゲーム。宇宙都市の砲台の攻撃が主だった。

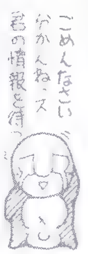
●インターセプター (76)
SHT
画面中央の照準に合った敵機を撃ち落とす3Dシューティング。攻撃ボタンの付いた操縦桿で操作する。時間制で、敵からは一切攻撃してこない。



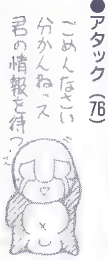
●スピードレース　ツイン (76)
HA
スピードレースの2Pバージョン。筐体にハンドルとアクセルが2つずつ付いて2人同時プレイが可能となった。時間内にどれだけ得点できるか競う。



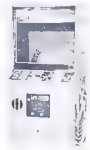
●クラッシングレース (76)



●アタック (76)



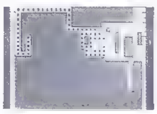
●ボールパーク (76)
パドルー4ー2　SPT
攻撃と守備に分かれて2Pで試合をする野球ゲーム。攻撃側はボタンで打撃を、守備側はパドルで外野、レバーで投手を操る。画面構成は野球盤と同じ。



●クリーン　スイープ (77)
パドル　BLO
画面上のドットを消しながらボールを返す。1回当てれば消えるが多いうちは球の動きが複雑。

●ウォールブレイク (77)
パドル　BLO
パドルの後ろにブロックが一列に並び、ミスをしてもそのブロックのある部分であれば助かる。

●バリケード (77)
0ー4　ACT
上下左右に動き壁を作りながら相手の行く手を阻む。動ける場所がなくなるとミス。自分で作った壁や、外周の壁に当たってもミス。



●ミサイル　X (77)
2ー1　SHT
画面上を横切る戦車やジープを対地ミサイルで攻撃するゲーム。手前から奥へ飛ぶミサイルを操縦桿で左右移動させる。手前のほうを走るジープが高得点。



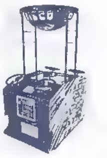
●バリケードII (77)
0ー4　ACT
前作バリケードの続編。基本的ルールは同じだが主だった違いといえば基板がグレムリン製になったこと。海外ゲームの代表作だが日本で売れたかは疑問。



●フライング　フォートレス (77)
2ー2　SHT
画面右から左へ移動しながら地上、空中を攻撃するシューティングゲーム。時間内にどれだけ破壊できるか競う。左側から出現する敵ほど点数が高い。



●フィスコ400 (77)
特殊　RAC
4人で一つのモニターを見ながら同時にプレイできるドライブゲーム。見おろし型のマップの上を走る。多人数同時プレイは当時ではめずらしい。



●テニス (77)
パドル　ACT
テーブル型機ではあまり見かけなかったエレポンタイプのゲーム。TTテニスという名で出ていた。

●フライングフォートレス2 (77)
2ー2　SHT
フライングフォートレスの続編。内容は…よくわかりません。

●ロードチャンピオン (77)
HA　RAC
これまでのレースゲームが制限時間まで敵車をかわして走るだけだったのに対して、スタートして1位でゴールインすることを目的としたゲーム。



●サファリ (77)
SHT
突進してくる動物（ライオン、ゾウ、シカetc）を猟師が銃で撃つゲーム。自機のスピードに対して動物のスピードが速くしまいには手に負えなくなる。



●クロスファイアー (77)





●TTバリアー (77)
0ー4　ACT
バリケードをテーブル版にしたもの。テーブル筐体に入っても上下左右の4つボタンだった。

●TTブロック (77)
パドル　BLO
俗にいうテーブルブロック。TTという名をつけてアップライトと差別化をはかっていた。

●ガンマン (77)
特殊　SHT
2人対戦型西部劇ゲーム。チャンネルスイッチで銃が動き、白熱した対戦が可能。岩などに当たると跳弾で敵を倒すことができる。

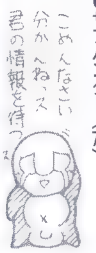


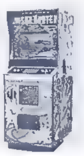
●スーパーハイウェイ (77)





●サブハンター (77)



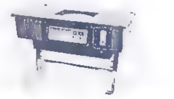


●ハッスル (77)
0ー4　ACT
バリケードの発展型。違いは、壁の概念がなくなり、画面内に現れる得点板に触れ得点を重ねる2Pゲーム。運の要素が強い。操作方法はバリケードと同じ。



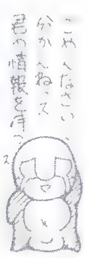
●アクロバット (78)
パドル　ACT
ミス時の葬送行進曲でおなじみのサーカスゲーム。シーソーを操作してピエロを跳ねあげて、3列に並ぶ風船を割る。けっこうヒットした。

●スーパーブロック (78)
パドル　BLO
タイトー版ブロックくずし。これはその続編でアップライト筐体で発売されていた。





●スペースウォーズ (78)

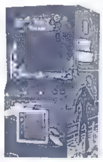




●トップボウラー (78)
2ー1　SPT
ビデオゲーム版のボウリングゲーム。レーンを上から見おろした形になっていた。ピンと人物、ポールなど以外はハーフミラーの奥に描かれていた。



●スペースインベーダー (78)
2ー1　SHT
いまだにこの作品を、知名度、売り上げともに抜くものがないと言われるくらい有名。55匹の敵を左右移動の砲台で撃つというシューティングを確立した。

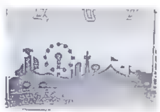


●ブルーシャーク (78)
2ー1　SHT
ダイバーが水中銃でサメやタコを撃つゲーム。動きの早い魚ほど点数が高く、消えたり現れたりするタコは超高得点。



●スーパースピードレース (77)
HGAB　RAC
同社のスピードレースに筐体一体型のイスを付け、コックピットタイプにしたもの。

●トランポリン (78)
Pー1　ACT
空中ブランコにいるピエロをジャンプでブランコから ブランコへと移動させる。星を消すたびに、点数が加算される。

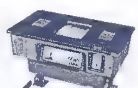


●スーパースピードレースV (78)
HABG　RAC
コックピット型筐体のゲームであるスーパースピードレースとほぼ同じなのだが、モニターの右横にTOPスコアベスト5が表示できるようになったもの。

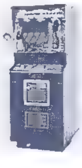


●TTボールパーク2 (79)
SPT
'76年に発売のボールパークの続編。テーブル版パート2ではグラウンドも画面表示されていた。

●TTスピードレース (78)
HAG　RAC
今ではあまり考えられないようなテーブル筐体に小型のハンドルとギア、アクセルを付けてしまったもの。



●ジプシージャグラー (78)
パドル　ACT
手品師がお手玉するゲーム。それが卵でうまくタイミングをあわせ、落とさないようにするもの。卵を落とすと割れた中からヒヨコが出てきたと記憶する。



●TTスペースインベーダーCL (78)
2ー1　SHT
テーブル版インベーダーをカラー化したもの。それまではカラーテープで一列ずつ色を付けてあったが、一つのキャラごとに色が付いた。



MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

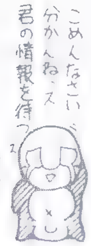
●スーパースピードレースCL5 (78)
HABG RAC
同社のスーパースピードレースVのカラー版。トンネル内やトレーラーの大きさがリアルになった。

●ズンズンブロック (79)
パドル BLO
ブロックくずしタイプのゲーム。少し変わっている所は2段に離れて並ぶブロックが次第に下におりてくる。途中画面を横切る風車に球が当たるともどる。

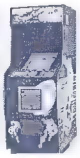


●スターファイアー (79)
専用コンパネ SHT
海外のメーカーが開発しタイトーが販売したもの。スターウォーズのタイファイター型の敵を倒す。

●レーザーウォーズ (79)



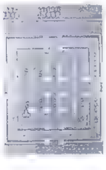
●フィールドゴール (79)
パドル BLO
ブロックくずしがフットボールをモチーフにアレンジされたゲーム。ブロックはヘルメットで3種あり、一種全てを壊すと高得点。ボールの動きが変わっていた。



●スペースインベーダーパート2 (79)
2-1 SHT
点滅するUFO、上部より降下して来るインベーダーのデモ、レインボー打ち、そしてネーミング登録が新たに加わり、インベーダーが再登場。

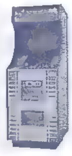


●スペースチェイサー (79)
4-1 DET
ドットイートタイプのゲーム。制限つきの加速ボタンあり。逆にレバーを入れた方向に進む。角を曲がる時1テンポ遅れるためスムーズに進めなかった。



●ストレートフラッシュ (79)
パドル-1 BLO
ブロックくずしタイプのゲーム。トランプのマークを消していく。魔女にボールを当てると高得点。

●ルナレスキュー (79)
2-1 ACT
ステーションから、隕石をよけながら月面着陸し、人を乗せてUFOを撃ちながら帰還するゲーム。数面クリアするごとにインベーダーのデモがあった。



●スーパースピードレースGPV (80)
HABG RAC
大型コックピット筐体のスピードレース。従来のものに屋根までつけて完全にプレイヤーを覆う形になった。もちろんベスト5表示もあるしカラーである。



●TTアステロイド (80)
ボタン×5 SHT
アメリカではインベーダーよりヒットした。慣性の働く自機を操作し、隕石を破壊する。

●スチールワーカー (80)
2-1 ACT
画面中を勝手に歩くキャラの足場を作り、落とさないようにする。橋みたいなものを使って道を作る。

●バルーンボンバー (80)
2-1 SHT
爆弾のついた気球を撃つゲーム。弾が爆弾に当たらず気球に当たると爆弾が落下する。爆弾が落ちると下に穴があくので自機の動ける範囲が制限される。



●クレイジーバルーン (80)
0-4 ACT
風船を操作し、トゲに当たらないようにゴールに運ぶゲーム。高次面になると面全体が動いたり、人が風を吹いて邪魔をする。近道をすると高得点だった。



●ルパン三世 (80)
4-1 ACT
ルパンを操作し、銭形、ガードマン、犬に捕まらないようにドル袋を金庫に運ぶゲーム。ドル袋を2つ持つとルパンの動きが遅くなる。ボタンでワープ可。



●アストロゾーン (80)
銃 GSH
ガンシューティングのルーツともいえるゲーム。画面上に色々なパターンで現れる敵を倒す。

●TTミサイルコマンド (80)
「B-3 SHT
トラックボールで照準を操り、雨のように降り注くICBMから基地を守るゲーム。

●フェニックス (80)
2-2 SHT
緊急時にワープが使えるシューティング。卵から生まれる鳥を撃つ面などがあった。

●ポラリス (80)
8-1 SHT
潜水艦を操作し、機雷や爆雷をよけつつ、敵潜水艦や船、飛行機を撃つゲーム。背景に当たってもアウト。高速艇や宙返り飛行機を撃てば高得点だった。



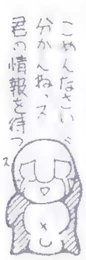
●インディアンバトル (80)
2-1 SHT
カウボーイを操作し、インディアンを撃つゲーム。コンドルが落とす卵は下に落ちると蛇が出てきた。投げ縄によるボーナス・ステージもあった。



●スペースサイクロン (80)
2-1 SHT
雷小僧や雲の上に乗ったタコのような敵を撃つシューティングゲーム。雷小僧は非常に速い稲妻を出してきた。またタコもトリッキーな動きで難しかった。



●トライアタッカー (80)



●ブラックビートルズ (80)
4-1 ACT
ゴキフリ(?)の攻撃をかわしながら倉庫に荷物をつめていくゲーム。音楽はテクノポリス。

●ジャンピューター (81)
専用コンパネ MJ
マージャンゲームのブームの火付け役。あがりに応じて得点、タイムに加減算される。

●ディフェンダー (81)
2-5 SHT
上下2方向と方向転換・ショット・加速・スマートボム・ワープの5つのボタン使用の横シュー。

●TTマージャン (81)
専用コンパネ MJ
ジャンピューターの後にすぐ発売された。ジャンピューターの名前で社会的な問題がでた。

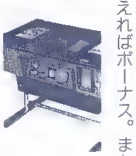
●グランドチャンピオン (81)
H-G-AB-K RAC
スーパースピードレースGPのような真上から見たレースゲーム。トンネルやスリップゾーン、雨、雷、霧など障害がある。相手の車に抜かれたりもした。



●マリンデート (81)
TB-1 ACT
トラックボールでタコを飛ばし、規定回数内で女のタコのいるゴールにたどりつけばクリア。サメがきたらスミをはいて隠れる。人魚に当ててもクリア。



●ロッククライマー (81)
8+8 ACT
クレイジークライマーの岩登り版という感じのゲーム。猿を捕まえればボーナス。また頂上まで登った後、パラシュートで山小屋までうまく着けば高得点。



●フィッター (81)
4-1 ACT
4匹のモンスターをよけながら赤ロボットを捕まえ、赤く変身させて中央の9個の白球を全て赤くさせるゲーム。キューブの色をそろえるボーナス面もあった。



●スペースシーカー (81)
8-2 SHT
地球のマップ上の場所を選択し、横スクロール面と3D面を攻略するゲーム。横スクロール面はグラディウスのような画面で、地下を通れば高得点だった。



●スペースクルーザー (81)
2-1 SHT
UFOを撃ち、アステロイド地帯を抜け、ステーションとドッキングしてパワーアップする。最後はクレーターを壊し、敵惑星を破壊するゲーム。



●フロッグ&スパイダー (81)
2-1 SHT
プレイヤーはカエルで敵のクモをたべる(?)ゲーム。

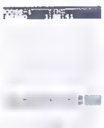
●Q-X (81)
4-2 ACT
元祖陣取りアクションゲーム。敵にふれないように75%以上の陣地を囲むとクリア。高次面になると敵のQ-Xが2つになる。低速のほうで囲めば高得点。



●マージャン2 (81)
専用コンパネ MJ
ジャンピューターに代わって出たマージャンの続編。

●バトルゾーン (81)
特殊 SHT
アタリ製のフロントビュー戦車ゲーム。日本発売はタイトーで行われた。

●アルペンスキー (82)
2-1 SPT
ゲレンデ、スラローム、ジャンプなどの競技ができるスキーゲーム。初心者や障害物に触れないように滑る。ジャンプではボタン押すタイミングで飛距離UP。



●ポートマン (82)
2-1 ACT
2面構成で、落下する荷物を受け、船に積む面と敵が落としてくる爆弾の荷物をうける面があった。

●ザ・ピット (82)
4-1 ACT
地下を掘り進み、敵をよけ、岩につぶされないようにダイヤを一定数集め、ゴールするゲーム。

●フライボーイ (82)
8-1 ACT
ハングライダーを操作し、飛行機やヘリなどを蹴とばし、雲や地形をよけ、着陸させるゲーム。

●ワイルドウエスタン (82)
8-1 ACS
チャンネルスイッチで8方向に弾を撃ち強盗を倒すゲーム。列車に乗り移ることができ、面ごとに飛んでくるコインを撃つボーナスゲームがあった。

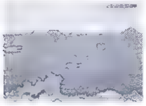


●ストライクボウリング (82)
TB-1 SPT
トラックボールを用いたボウリングゲーム。フックボールやスライスボールも投げられる。

●パーティーキング (82)
TB-1 SPT
トラックボールを用いたゴルフゲーム。芝目や風があり、ピンの旗のなびき方で風向を見分ける。パーやバーディーをとるとプレイ可能なホール数が増す。



●ジャングルキング (82)
8-1 ACT
ターザンを操り、ツタをわたり、川に潜ってワニを倒し、転がってくる岩をよけ、女の子を救出する4面構成の冒険アクションゲーム。



●タイムトンネル (82)
2-1 ACT
縦2方向レバーで機関車を操り、ポイントを切り換えて、宇宙人や新幹線に当たらないように連結し、駅で客をのせ、宇宙面で降ろすゲーム。



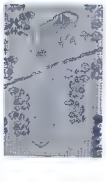
●ジョリージョガー (82)
4-0 DET
敵に当たらないように、マス目のドットを消すゲーム。蝶や顔など色々な面があった。

●フロントライン (83)
8-1 ACS
銃と手榴弾を使い、敵兵士、戦車を倒して進み、手榴弾で本拠地を爆破するゲーム。途中置いてある戦車に乗ることができ、やられても降りればOK。



FULL LIST

●バーディーキング2 (83)
TB-1 SPT
バーディーキングの続編。全体的に難度が上がり、池の中央にポツンとグリーンがある面もあった。

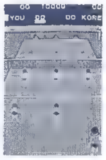
●ウォータースキー (83)
2-1 SPT

真上から見た画面の水上スキーゲーム。岩に当たったり、岩でロープを切ったりしてしまうと沈んでしまう。ジャンプ台でうまくジャンプすると高得点。

●バッグマン (83)
4-1 ACT

地中をトロッコなどを利用してドル袋を運ぶゲーム。ドル袋を落として敵を気絶させることができた。

●エレベーターアクション (83)
4-2 ACT
ビルの屋上から潜入し、エレベーターを使い、敵を銃で倒し、機密文書をすべて盗み脱出するゲーム。

●女子バレーボール (83)
4-1 ACT
1試合3ゲームのスコアーをトータルで15点先取すれば次の試合に進める。試合に負けてもテクニカル・ポイントが2万あれば再試合ができる。

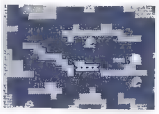
●スーパーライダー (83)
8-2 ACT


プレイヤーはバイクで、悪路(ほとんど冗談のような道)を突破しながら彼女に会いに行くゲーム。

●バイオアタック (83)
8-1 SHT
食道、肺、胃など人の体内の菌を退治する縦スクロールシューティング。自機が鈍く、難しかった。

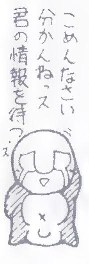
●レーザーグランプリ (83)
特殊 LDG
レーザーディスクで富士スピードレースのコースを再現したレースゲーム。ファンタスティックレースに優勝すると1回りプレイができた。


●ちゃっくんぽっぷ (83)
4-2 ACT
ちゃっくんを操作し、爆弾を使ってもんすたを倒したり、オリの中のハートを逃がして脱出するゲーム。クリア条件により色々ボーナスあり。

●アメリカ横断ウルトラクイズ (83)
0-3 QIZ

テレビのクイズ番組をゲーム化したもの。全面クリアするとライセンスカードが発行された。

●ジャンピングコースター (83)
4-1 ACT
ジェットコースターのあるフィールドを抜けて彼女を助けに行くゲーム。カネコが開発。

●ハイウェイレース (83)



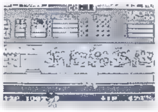
●マッハ3 (84)
8-2 SHT
レーザーディスクを使ったシューティング。後方と上からの2種類の視点からゲームができた。

●ジャイロダイン (84)
8-2 SHT
ヘリコプターを操り、地上、空中の敵を撃つゲーム。ゾウやダチョウなど動物を撃つと点が引かれる。

●グレートソードマン (84)
2-3 SPT
フェンシング、剣道、ローマコロシウムステージでCPUとの一騎討ちをするゲーム。

●コスモスサーキット (84)
HG-Z RAC
CGによる幻想的なスペースドライビングが体験できる。タイトーレーザーディスクゲーム第3弾。

●ザ・運動会 (84)
0-3 SPT
ハイパーオリンピックの運動会版のようなゲーム。二人三脚、リングベル、ソフトボール投げ、120mリレー、綱引きなど7種目ある。

●シーファイターポセイドン (84)
8-2 ACS

水中銃で敵を倒し、水中スクーターを奪って進むゲーム。敵の捕虜になって、助けるとボーナス。

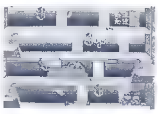
●ティンスター (84)
8-チャンネルSW. ACS
チャンネルスイッチを使った西部劇ゲーム。障害物を利用して弾をよける。酒場や馬小屋の面あり。

●バギーチャレンジャー (84)
RAC
バギーカーを操り、空に輝く光を目指して最短コースを走るゲーム。障害物の間を通るとボーナス。

●ビクトリアスナイン (84)
8-3 SPT
多々ある野球ゲームの中でもその基盤となったゲーム。打率は電源OFFまで1打数毎に変化する。

●ピット&ラン (84)
4-2 RAC
画面は地味だが、やってみると超はまり。障害物や他車をよけ、トップでゴールしなければならない。

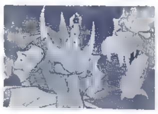
●ぺんぺろぺえ (84)
4-2 ACT
ダミちゃんを操り、消火液で火を消しながら、火事の中からなおちゃんを救うゲーム。ちゃっくんが出てきたり、うけまくりゲーム。

●40-0 (84)
8-2 SPT

リアルなグラフィックの本格的なテニスゲーム。プレイヤーの動きが細かかった。

●ルンバランバ (84)
4-1 ACT
ルンバランバを操って木を切り、木の上しか飛べない鳥ボーボーを木4本以内に閉じ込めるゲーム。

●キックスタート (84)
特殊 RAC
テーブルでバイクゲームをプレイする。2方向のレバーと特殊ボタンが変わってる。

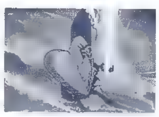
●忍者ハヤテ (84)
8-1 LDG
忍者ハヤテを主人公としたレーザーディスクゲーム。迫力シーンの連続とは裏腹に、やられた時のシーンが間抜けで、大笑いだった。

●セアフリー (84)
8-2 RAC

ホバークラフトによる水陸走行レース。機雷、ヘリ、食肉草などが妨害する。

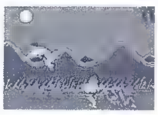
●ドライバーズライセンス (84)
0-2 QIZ
○×式のクイズゲームで、道路交通法関係の問題が出る。全面クリアでライセンスカードが出る。

●メタルソルジャーアイザック (84)
8-2 ACS
地上戦、空中戦で、地上の基地を壊して進むゲーム。ちゃっくん、もんすたなどの隠れキャラが出た。

●宇宙戦艦ヤマト (85)
4-1 LDG
宇宙戦艦ヤマトをネタにした、レーザーディスクゲーム。シーンセレクトや、主砲発射で角度を合わせたりと新しい操作が色々。45度で1UP!

●N.T.キャプター (85)
ピストル GSH

ニューヨークを舞台にギャングどもを撃ち倒すガンシューティング。ピストルがやけに重かった。

●女三四郎 (85)
8-2 SPT
女三四郎を操り、ザコ、副師範、師範を倒し、道場破りをしていく柔道ゲーム。敵を倒すのに手間どると敵がおこり、強くなった。

●影の伝説 (85)
8-2 ACT

刀と手裏剣で忍者、妖坊などを倒し、姫を助けるゲーム。森の面や屋敷の面など変化に富む面構成だった。巻物を取ると忍術で敵を全滅できた。

●草野球 (85)
4-2 SPT

他の野球ゲームとは一味も二味も違った野球ゲーム。グラウンドがまさに、草野球。

●侍・日本一 (85)
ACT
刀を使って敵をバサバサ切っていく時代物の格闘ゲーム。赤いカラス天狗を倒すとパワーアップ。

●スーパーデッドヒート (85)
特殊 RAC
4P同時プレイ可能の四面モニターレースゲーム。落石やタイヤの障害もあった。

●スーパースピードレースJr. (85)
お子様向きのドライブゲーム。道路標識が出た時は止まらないと婦人警官に怒られる。

●スカイデストロイヤー (85)
8-2 SHT
戦闘機を操作して、敵戦闘機や戦艦を破壊していく、フロントビュータイプのゲーム。

●タイムギャル (85)
4-1 LDG
タイムマシンを取り戻すため、過去、未来へと冒険する。タイムストップで3つの行動から選ぶ。

●バンアレンベルト (85)
8-1 SHT
ほとんど幻のゲーム。自機から放射状に行ったり来たりするショットで敵を倒すゲーム。

●フェアリーランドストーリー (85)
2-2 ACT
敵を魔法でケーキにしてこわして倒すゲーム。敵の上にケーキをつぶして倒すこともできる。アイテムが豊富で101面もの色々な面があり、楽しめた。

●メタルソルジャーアイザック2 (85)
8-2 ACS

アイザックを操り、地上の基地をロケットパンチで破壊していくゲーム。

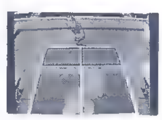
●ワイバーンF-0 (85)
8-2 SHT
ツインモニターを使用した、立体画面のシューティング。地上にはパワーアップキャラ、バリアなどが隠されている。緊急時はローリングすることもできた。

●リターンオブジインベーダーズ (85)
2-1 SHT

名古屋撃ちなどのテクがそのまま使え、ボーナスステージもあった。

●タイガーヘリ (85)
8-2 SHT
自機の撃てる弾に飛距離が制限されている東亜シューティング第1作。究極タイガーはこれの続編。

●ロングヒッター (85)
レーザー光銃 SHT
大型ビデオプロジェクター使用の本格的射撃ゲーム。プレイ終了後に結果がプリントアウトされる。

●ピンポンキング (85)
4-2 SPT

自分を背後から見た画面の卓球ゲーム。レバーでカットやドライブもできた。点数はなく、3人勝ち抜くとクリア。

●陸・海・空 最前線 (85)
8-2 SHT
ジェットヘリ・戦車・駆逐艦のスーパーメカを自由に選択し、要塞を守るキャノン砲を破壊する。

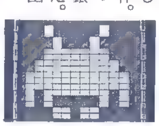
●アウターゾーン (86)
4-1 ACS
複雑に交錯する立体迷路中で自機を操り、管理コンピューターを破壊する。三面クリアで空中戦となり、ボス、デーモンと一騎討ちとなる。

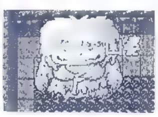
●スラップファイト (86)
8-2 SHT

グラディウスを意識して作られた東亜シューティングだが完成度が高い。コマンドなどもあり。

●プレビリアン (86)
特殊 SPT
マイボールを打ってターゲットボールに当て、規定打数以内にポケットさせるビリヤードゲーム。

●アルカノイド (86)
パドル1 BLO
多彩なアイテムでブロックくずしを復活させた名作。壊せない金ブロックや耐久力ある銀ブロックがあった。33面にはボスも出てきた。

●奇々怪界 (86)
8-2 ACS

巫女を操作し、オバケたちをお札とおはらい棒でやっつけながら、鍵を拾って門の中の大物妖怪を倒す。ゲーム終了後ナンバーマッチあり。

●バイオレントシューティング (86)
マシンガン SHT

ライフ制のガンシューティングゲームの元祖。後のオペレーションウルフはこのゲームの後継機。

MJ/麻雀　PUZ/パズル　QIZ/クイズ　RAC/レース、ドライブ　SHT/シューティング　SIM/シミュレーション　SPT/スポーツ　TBL/テーブル遊技　(H/ハンドル　B/ブレーキ　A/アクセル　G/ギア)

●スクランブルフォーメーション (86)
8-2 SHT
美しいグラフィックと戦略的なフォーメーションチェンジが特徴のシューティング。背景がこっていて、初期バージョンは東京ディズニーランドもあった。



●バブルボブル (86)
2-2 ACT
泡をはいて敵をとじこめ、割って倒すゲーム。特殊攻撃バブルもあり。隠し扉や裏面、隠しコマンドなど謎が多かった。2P同時プレイ可能。



●キック&ラン (86)
P-1 SPT
ブロックくずしタイプのゲーム。ブロックであるサッカー選手をすべて消すか、ゴールすればクリア。

●ハレーズコメット (86)
8-2 SHT
太陽系の惑星を舞台とした縦スクロールのゲーム。敵を逃がすとダメージになり、100%で終了。

●ビッグイベントゴルフ (86)
TB-1 SPT
風向、風速、芝目などの要素を盛り込んだ本格的なゴルフゲーム。コンピュータがコース説明をする。

●ゲットスター (86)
8-2 ACT
ゲットスターを操作して5つの惑星の敵を倒し、敵基地へ進む。1匹1万点の隠れキャラもあった。

●エンパイアシティー1931 (86)
8-1 SHT
銃のカーソルを移動させ、ビルの窓などから現れる敵マフィアを倒すシューティング。

●ダライアス (86)
8-2 SHT
3画面のモニタを使ったシューティングゲーム。面ごとにコースを選択でき、ボスは魚型巨大戦艦。

●大怪獣の逆襲 (86)
8-1 SHT
プレイヤーは怪獣となり、地球軍の戦闘兵器を壊滅させていく。当たり判定が大きく当たりやすい。

●スーパーQ-X (87)
4-1 PUZ
南京玉すだれのクイックスをコミカルにアレンジ。続編はあのMTJ作のヴォルフィード。

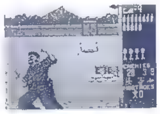
●リベンジオブDOH (87)
パドル-1 BLO
アルカノイドの続編。移動するブロックや復活するブロックがある。また、面が選べた。

●イグジーザス (87)
8-2 SHT
ワイバーンF-1の筐体も使用したシューティングゲーム。メカ動物のオプションが特徴。

●エクスタミネイション (87)
8方向-2 SHT
ライフが4ケタもあった縦シューティング。人類最後の女性を助けるという設定。

●オペレーションウルフ (87)
GUN-2 GST
画面上に現れる敵を次々に銃で倒すガンシューティング。ヤシの実、豚、鶏などを撃つとダメージ回復や弾丸補給などのアイテムがでる。

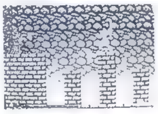
●フルスロットル (87)
前後左右可能の体感街道レースゲーム。ニトロスイッチを押すと、爆発的な加速力が得られた。



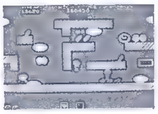
●ミッドナイトランディング (87)
ガイドランプを目印に真夜中の空港に着離させるランディングシミュレーション。

●ラスタンサーガ (87)
8-2 ACT
盗賊ラスタンを操り、剣、ハンマーなどの武器を使い、ドラゴン退治に行く。転がってくる岩や突き出るヤリなどさまざまなしかけがあった。

●レインボーアイランド (87)
2-2 ACT
バブルボブルの続編。ゲーム内容は全く違い、虹によって敵を倒し上に昇っていく。バブルボブルに続き多くのコマンドや隠しテクがあった。



●究極タイガー (87)
8-2 SHT
4種類の武器からパワーアップさせていく東亜シューティング代表作。続編が期待されている。



●飛翔鮫 (87)
8-2 SHT
アイテムが限りなくシンプルな東亜シューティングの元祖。続編は2P同時が可能の鮫!鮫!鮫!

●ワードナの森 (87)
8-2 ACT
タイミング命の東亜アクション第1作。後にホラーストーリーに引き継がれていく。

●特殊部隊UAG (87)
8-2 SHT
ツインイーグルと同じようなリアルなグラフィックを使用した連射ゲーム。裏技もあり。

●ダブルドラゴン (87)
8-2 ACT
アクション格闘ゲームの元祖。熱血シリーズとは一味違ったおもしろさが学生に受けた。

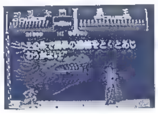
●ニンジャウォーリアーズ (87)
8-2 ACT
ダライアス筐体を使用した3画面アクションゲーム。忍者サイボーグを操り苦無と手裏剣を使って敵を倒す。ライフ制で2P同時プレイ可能。

●Dr.トッペル探検隊 (88)
8-2 SHT
カエルを操り、オプションを取りながら、敵を撃つ。オプションは好みのフォーメーション可能。



●オペレーションサンダーボルト (88)
銃-2 GSH
オペレーションウルフの続編で2P同時プレイ可能。鍵を壊して捕虜を救出しながら、敵を撃つ。

●功里金団 (88)
4-2 ACT
ジャンプと攻撃を使ったアクション。グーチョキ波という気合弾が使えた。何もしないとオーラをまとう。攻撃、防御が3段階に上がった。

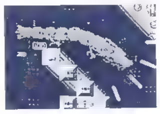


●コンチネンタルサーカス (88)
特殊 RAC
液晶シャッター使用の3Dレースゲーム。時間内に規程順位以上で1周する。自車が煙を出した時やタイヤ交換する時はピットインできた。



●ゴーフォアザゴールド (88)
0-2 SPT
100m走、110mハードル、400mリレー、100m自由形、棒高跳びなど、10種の競技ができる。

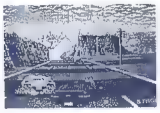
●サイバリオン (88)
TB-1 SHT
MTJゲーム最終作品。高解像モニターを使用、自竜サイバリオンを操作して炎で敵を倒す。100以上のマルチエンディングも斬新。



●地獄めぐり (88)
8-2 ACT
坊主を操作し、地獄界の亡者や鬼、幽霊などに魔破珠で倒すゲーム。血の池、氷の面など特徴のある面があり、また隠し通路なども多く、楽しめた。

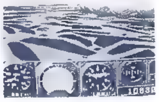


●チェイスH.Q. (88)
特殊 RAC
ターボを使い、犯人の車に追いつき、車に体当りして、犯人を捕まえるカーアクションゲーム。従来のレースゲームより操作性がよかった。

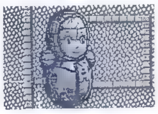


●トップランディング (88)
特殊 S-M
ミッドナイトランディングの続編。着離は9つの空港から選択できた。天候も関連し、雨天では滑走路が滑りやすくなっていた。

●ニュージランドストーリー (88)
8-2 ACT
主人公のティキを操り、風船に乗って彼女を助けるゲーム。全部やられても、天国のステージがあり、復活することができた。



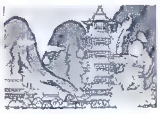
●レインボーアイランドEX (88)
2-2 ACT
レインボーアイランドのパワーアップバージョン。ボスの難度が特に上がっていた。



●レイメイズ (88)
4-1 DET
画面上のドットをすべて取り、脱出する。アイテムが豊富でボス面もある。総ラウンド数が125面。扉によりコースを選択できた。



●中華大仙 (88)
8-2 SHT
孫悟空を操り、焼売、餃子、ラーメンなどの敵を撃つコミカルシューティング。ボスもキリンなど中華風のもの。パワーアップが強く、簡単。



●ヘビーユニット (88)
8-2 SHT
自機が戦闘機とロボットに変形させることができるシューティング。前半から敵の攻撃がキツイ。

●ツインイーグル (88)
8-2 SHT
セタ開発の画期的なグラフィックプログラミングで話題を呼んだシューティングゲーム。

●歌舞伎Z (88)
8-1 ACT
他の演出ゲームに勝るとも劣らないデモが印象的なゲーム。純日本風武者斬りゲームともいえるか。

●ダッシュ野郎 (88)
8-2 ACT
海外名「EXCITE・BIKE」。ジッピーレースをイメージさせる敵よけバイクアクション。

●TATSUJIN (88)
8-2 SHT
縦スクロールのシューティング。3種類の攻撃アイテムと爆風がガイコツの形に広がる達人ボムあり。

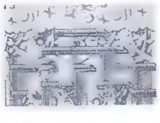
●ラスタンサーガ2 (88)
8-2 ACT
ラスタンサーガの続編。防御ができ、2P同時で最終面クリアすると2Pの対戦となった。

●スーパーマン (88)
8-2 ACT
横スクロールのアクション面やシューティング面もある。気合弾も撃てる。2P可。

●火激 (88)
8-2 ACT
ゲームの雰囲気から分かるように「キングオブボクサー!」の続編である。これは「ひげき」か?

●ファイティングホーク (89)
8-2 SHT
自機を操り、通常ショットと誘動弾で敵戦車、ヘリ、飛行機を撃つ。ショットは10連までアップ。

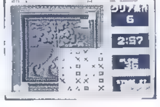
●ドンドコドン (89)
2-2 ACT
ハンマーと投げで敵を全滅させるゲーム。フェアリーランドストーリーでおなじみのアイテムが出たり、裏面があったりした。2P同時可能。



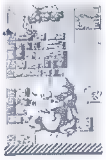
●ファイナルブロー (89)
8-3 SPT
リングを横から見たボクシングゲーム。ボタンの使いわけでダッキング、大、中、小パンチが出せる。ダメージ受けると顔がはれてくる。



●フリップル (89)
2-1 PUZ
箱を投げつけ、同じマークの箱を消して、規程数以下にすればクリアというゲーム。2P同時可。このゲーム、全面クリアした人はいた?



●マスターオブウェポン (89)
8-2 SHT
空中バルカンと地上バルカン、および2つボタンを同時に押して出す特殊武器を使いこなして敵を撃つゲーム。ビルが崩れていく様子は迫力があった。



●エンフォース (89)
8-2 SHT
コンチネンタルサーカスに続く液晶シャッター方式の3Dシューティング。照準を操作し、ガトリングガンとレーザーガンで進む。

●ナイトストライカー (89)
8-1 SHT
ホバーマシンを操り、敵の弾や障害物をよけながら撃ち進む3Dシューティング。



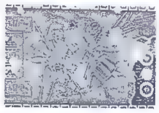
ACS/アクションシューティング ACT/アクション BLO/ブロックくずし系 DET/ドットイート FLP/ピンボール、フリッパー GST/ガンシューティング H、T/花札、トランプ LDG/レーザーディスクゲーム

●**アクアジャック**（89）
8-3 SHT
ジャンプ可能のホバークラフトを操り、機雷をよけながら進む3Dシューティング。自動照準なので、とっつきやすかった。ボディーソニック付。

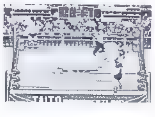


●**インセクターX**（89）
8-2 SHT
ヤンマーを操作し、ショットや殺虫剤で敵昆虫を倒していくコミカルシューティング。殺虫剤は色により2種類あった。難度は低かった。

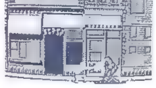
●**チャンピオンレスラー**（89）
8-2 SPT
2P同時可能のプロレスゲーム。タッグマッチや対戦もできた。8人の個性的なキャラから1人を選ぶ。凶器攻撃や金網デスマッチもあった。



●**クライムシティ**（89）
8-2 ACT
ローリングサンダータイプで銃を拾ったり、回転攻撃で敵を倒す。3D面もあり、アイテムはプロテクター、麻薬などがあった。2P同時可。



●**ダライアス**（89）
8-2 SHT
ダライアスの続編。2画面と3画面があり、レーザー、ミサイルなど4種のパワーアップがあった。



●**S.C.I**（89）
特殊 RAC
チェイスH.Q.の流れをくんだもので、銃を撃つことで、シューティングの要素を盛り込んだ犯人逮捕目的のカーアクションゲーム。

●**バイオレンスファイト**（89）
8-3 ACT
4人の中からプレイヤーを選べる1対1の格闘ゲーム。それぞれ必殺技、ボーナスステージもある。



●**飛鳥&飛鳥**（89）
8-2 SHT
左右可動スクロールの縦スクロールシューティング。アイテムにより武器チェンジできる。

●**ヴォルフィード**（89）
4-1 ACT
Q-Xタイプの陣取りゲーム。毎面メカニックな蛇やカニなどさまざまな敵が出てアイテムも豊富。1発で75%以下囲むと100万点のボーナスがあった。

●**パズニック**（89）
8-2 PUZ
ブロックを動かし、同種のブロックを隣接・消滅させ、すべてのブロックを消すゲーム。



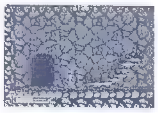
●**メガブラスト**（89）
8-1 SHT
最初から上下左右の4方向に弾を発射することができる、2P同時可能のシューティング。

●**WGP**（89）
特殊 RAC
ノーマル、レーシング、オートマチックと3種のシフトから選べる通信機能搭載の体感ハイクレースゲーム。バイクの傾きがリアル。

●**ダイナマイトリーグ**（90）
8-2 SPT
打球や送球の動きに合わせて、ズーム、全方向スクロールする野球ゲーム。守備はフルオート。



●**カダッシュ**（89）
8-2 ACT
通信時は4Pまで同時プレイ可能のアクションロールプレイングゲーム。僧侶、忍者、戦士、魔法使いの4人にそれぞれに個性があり、使えた。



●**キャメルトライ**（89）
P-1 ACT
下に落ちるボールを画面全体を回転させてゴールへ運ぶ超画期的なゲーム。4コースから選択でき、隠し操作で自キャラを選択できた。



●**バトルシャーク**（89）
特殊 SHT
照準を動かし、魚雷を発射して敵を撃つ潜水艦のゲーム。海の中がリアルに表現されていた。

●**大旋風**（89）
8-2 SHT
ヘルパーというニューフィーチャーを加えた東亜シューティング。使い方でプレイが大変簡単になる。

●**あしたのジョー**（90）
4-2 SPT
西、ウルフ金串、力石など原作に出てきたなつかしのキャラと戦う。当然ラストはホセ・メンドーサ。

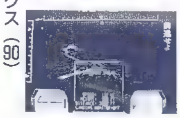
●**メイズオブフロット**（89）
4-2 ACT
迷路中に車を走らせ、建物の中に入り、金、銀、宝石を集め、カギを捜し出し、出口へ行くゲーム。

●**苦胃頭捕物帳**（90）
0-4 QIZ
4択式のクイズゲーム。不正解でオニギリが減り、なくなるとゲームオーバー。2P同時可能。

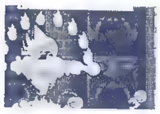
●**クイズH.Q.**（90）
0-4 QIZ
チェイスH.Q.のパロディーのクイズゲーム。クイズに正解すれば敵の車に近づくというルール。

●**エアインフェルノ**（90）
ヘリコプターを操縦し、火事を消火・救助するゲーム。基礎編と救助編があり、基礎編は飛行・消火訓練。救助編は実際の火災に向かう。

●**サンダーフォックス**（90）
8-3 ACT
ライフ制の横スクロールアクションゲーム。ジャイロやマリンジェットに乗って進むなどバラエティーがあった。



●**ミズバク大冒険**（90）
8-2 ACT
カバのヒポポを操り、ミズバクダンで敵を倒すコミカルアクション。アイテムも豊富でワープゾーンもあった。ボスもコミカルで楽しかった。



ダイナックス株式会社



イギリスのダイナエレクトロニクスU.K.を母体とする。後にダイナエレクトロニクス有限会社を日本に作り、そこが改名して現在に至る。㈱ダイナとはまちがえられやすいが、別の会社である。主に麻雀ゲームを作り、2画面を使用した雀遊記は話題となった。

●**ジャンII**（83）
専用 MJ
ダイナックス初の脱衣麻雀。女の子を脱がせること自体あまり少なかった時期に発売された作品。

●**舞姫**（83）
専用 H
花合わせとしては驚異の難度を誇る。音楽がなんとなく耳に残りやすい。時間制で焦らされる。

●**恋姫**（84）
専用 H
スコアータイプでは、舞姫に続いて発売された作品。当然、脱衣花札である。

●**VSトライアングル**（86）
専用 MJ
女の子を脱がせる脱衣麻雀で、なおかつ対戦プレイができるもの。'86年という時期にしては珍しい。

●**華弥生**（86）
専用 H
花あわせ、こいこいゲームができる。勝つと障子を破ってSEXYな女の子の姿が見える。

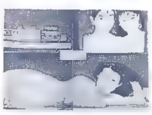
●**華の舞**（88）
専用 H
風情のある画面が印象的な脱衣花札ゲーム。ダイナックスの麻雀、花札は息が長いがこれも同様。

●**雀遊記**（88）
専用コンパネ MJ
業界初の上下モニターを使用してプレイする麻雀。相手キャラクターが、西遊記の完全なパクリにしたのが笑えた。女の子は、ややロリコン気味だが…。



●**麻雀デリンジャー**（89）
専用 MJ
過激なポーズが出てくる脱衣麻雀。ヨシオ君が由伊ちゃんを襲いまくる。あぶない。

●**麻雀フライデー**（89）
専用 MJ
アキナ、聖子、ウィンクなどのそっくりさんが出てくる脱衣麻雀。またいくつかの追加役満もあり、タイトルどおり激写的な演出が売り。



●**華折鶴**（89）
専用コンパネ H
花合わせのコイコイ。花嫁争奪戦が基本ストーリー。有名アイドル似の女の子が出てくる。

●**雀闘記**（90）
専用 MJ
モニターを縦に2つ使った麻雀ゲーム。女の子には6人のアイドルそっくりさんが出てくる。

●**麻雀キャンパスハンティング**（90）
専用 MJ
出てくる女の子は雀闘記とほぼ同じ。つまりモニターを1だけのバージョン。しかし、いろいろなアイテムが追加された。タイムパンチ有り。

●**麻雀・イフ…!?**（90）
専用 MJ
もし、あなたが透明人間だったら?など、男性の想像力を刺激する内容のセクハラ麻雀。



●**7次元の妖精たち**（90）
専用コンパネ MJ
捕虜になった7人の美女を救出するのが目的。負けてもゲームが続けられる時は牌交換ができる。

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 （H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア）

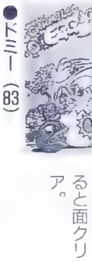
株式会社テクノスジャパン



1981年12月に設立。1985年10月に営業部門を分離させテクノスジャパン販売株式会社を設立。1986年６月に製造部門を拡充しテクノスジャパン株式会社を設立し現在に至る。ダブルドラゴン・熱血硬派くにお君に代表される格闘ゲームが得意なメーカー。

●ミンキーモンキー (82)
4ー1　ACT
ゴリラの出す、旗上げゲームのごとく指令に従ってフルーツを移動させていく。

●スクランブルエッグ (83)
4ー1　ACT
画面内に配置されているたまごをけって敵に攻撃、たまごをけり続けるとひよこが生まれ、すべてのたまごをひよこにすると面クリア。



●ドミー (83)
ACT
ドミノ倒しのゲーム版。倒れているドミノを１つでも多く立てて倒すと高得点。敵の邪魔もある。

●ゼロイゼ (83)
8ー2　ACT
加速ボタンで敵キャラに体当たりして壊すゲーム。ブラックホールに落とすと高得点。

●ザ・ビッグプロレスリング (83)
8ー2　ACT
タックを組んで戦う。2種類の敵にはそれぞれかけられる技が異なり、場外でも乱闘ができる。

●出世大相撲 (84)
4ー2　ACT
しこ名が登録でき気合を使いながら相撲をとる。気合を無限にためられる技がある。

●空手道 (84)
ツインレバー　ACT
レバーの組み合わせでコンピューター相手の空手家と闘う。技を覚えるまでが大変なゲーム。

●ミステリアスストーンズ (84)
4ー1　ACT
キック博士が財宝を探すため、洞穴中で戦う。ゲーム史上最高点の1億点ボーナスがある。

●エキサイティングアワー (85)
8ー2　ACT
5人のレスラーを相手にタイトルをかけてプロレスを展開する。ボタンの組み合わせで大技がでる。

●ブギーマナー (85)
4ー2　ACT
フリッツを操作して敵をかわしながら、屋敷内のエネルギーポイントをすべて破壊し、屋敷を脱出する。だましボタンのアイデアがおもしろいゲーム。



●スチャラカ空中戦 (85)
8ー　ACS
奇想天外なブタ軍団を相手にバッテンオハラがドタバタを繰り広げるアクションシューティング。

●バトルレーンVOL5 (85)
8　2　ACS
敵の車をかわしながらバイクで進む面とサコを撃ちながら扉をバズーカで壊す面があった。

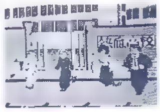


●ザインドスリーナ (86)
8ー2　ACS
5つのプラネットから自由に選択し、各惑星を攻略していくアクションシューティング。ジャンプと伏せをそれぞれボタン・レバーで行う。

●大怪獣の逆襲 (86)
8ー2　SHT
ゴジラのごとく火炎放射などで攻撃する怪獣を操作し、敵地球防衛軍をうちのめすシューティング。



●熱血硬派くにお君 (86)
8ー2　ACT
熱血硬派な高校生が単身、ヤクザに戦いを挑む。敵に対する豪快なアクションが学生プレイヤーの人気をつかんだ。海外名RENEGADE。



●ダブルドラゴン (87)
8ー　ACT
テーブル格闘ゲームの基盤を作った作品。ボタンの組み合わせでだせる多種類の肉体技を駆使して進む。途中に配置してある岩なども使える。



●熱血高校ドッジボール部 (88)
8ー2　ACT
本物のドッジボールのルールを忠実にビデオゲームに移植。ボールを当てて敵を殺す。ラインを越えてもOKなのはさすが熱血高校。



●西遊降魔録 (88)
8ー2　ACT
西遊記に登場した3人のキャラクターから選択し、魔法も使いながらアクションバトルを展開する。

●ビーチバレーボール (88)
8ー　SPT
バレーボールを2人のタッグでプレイするビーチバレーボールが業務用ビデオゲームになって登場。背景のTVにはシャレタものが映る。



●ダブルドラゴンII (89)
8ー3　ACT
ジャンプと左、右アタックボタンに操作が変わり、ダブルドラゴンの続編として登場。前作で助け出したマリアンは凶弾に倒れ死んでいる。



●WWFスーパースターズ (89)
8ー　ACT
WWFの人気レスラーによるプロレスゲーム。好きなタッグチームが選べ、凶器攻撃も可能。

テクモ株式会社



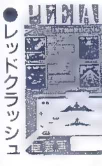
昔はテーカンという社名であったが、ワールドカップの販売を最後にテクモと社名変更をした。テーカン時代は金色の出るグラフィックが売りだった。テクモになってからはゲームの生産ペースが落ち、最近は他社の開発したゲームの販売もしている。

●ブロックアウト (90)
8ー3　PUZ
立体形のブロックを落とし、底面が埋まれば消えるテトリスの3次元版ゲーム。回転入れもできる。元々はアメリカの会社のゲームでテクノスが日本発売。

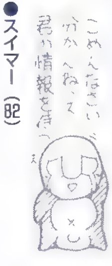


●コンバットトライブス (90)
8ー　ACT
3人のキャラクターから選択し、多彩な技で敵を倒す。コイン投入で体力が回復する。

●プレアデス (81)
2ー1　SHT
画面の感じがインベーダーの攻撃に似ているシューティング。様々なモードがあり、最終面では基地に着艦する。テクモ初のシューティングゲーム。



●レッドクラッシュ (81)



●スイマー (82)
8ー1　ACT
川の下流から敵をよけつつ上流まで進む。主人公は潜ってよけることもできる。川の途中にはフルーツや無敵アイテムが存在する。

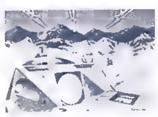
●ガズラー (83)
4ー1　ACT
水に弱い炎の敵を3段階に飛距離がのびる水流で全滅させる。水流を出すには水たまりで水を補給しなければならないが水がないときは動きが速い。

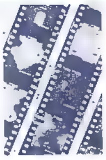




●戦場 (83)
8ー1　SHT
レーザーサーチで32台のスペースタンクを破壊するフロントビュータイプのシューティング。全滅アイテムや高得点の破壊方法もある。

●スターフォース (84)
8ー1　SHT
スピーディーな展開での弾よけがおもしろい縦シューティング。パワーアップは1種類のみで敵の動きの見極めが要求される。100万点の謎で話題を呼んだ。





●ソロモンの鍵 (86)
4ー2　ACS
地下の星座宮の魔法書「ソロモン」の鍵を取り戻すため主人公ダーナが魔法を駆使して活躍する。

ACS／アクションシューティング　ACT／アクション　BLO／ブロックくずし系　DET／ドットイート　FLP／ピンボール、フリッパー　GST／ガンシューティング　H、T／花札、トランプ　LDG／レーザーディスクゲーム

●ボンジャック (84)
4―1　ACS
画面内に配置されている爆弾をすべて回収して面クリアしていくアクションゲーム。火花の散っている爆弾から順に取っていくと高得点になる。



●ピンボールアクション (85)
ボタン―4　FLP
ピンボールをビデオゲームにアレンジ。フリッパー操作のほかに左右の揺らしまでできる。フィーチャーにより4種類のフィールドでプレイできる。



●ワールドカップ (85)
TB―1　SPT
サッカーゲームの決定版。トラックボールでの激しい操作が必要で、傷んだコンパネが熱戦を物語っていた。隠し技で音楽を変えることもできる。



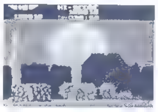
●タンクバスターズ (85)



●アルゴスの戦士 (86)
2―2　ACS
接近戦に強い武器を使うテクモアクションの代表作。このゲームにもスターフォースのように百万点ボーナスかあり、ファンの間で騒がれた。

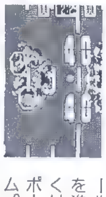


●ティードオフ (86)
TB―1　SPT
トラックボール使用のゴルフゲーム。試作バージョンでは、登場する女の子の脱衣もあった。



●リードアングル (88)
8―2　SHT
フロントビュータイプのアメリカマフィアの雰囲気がかもしだされた銃撃戦シューティング。

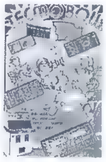
●オールアメリカンフットボール (87)
TB―1　SPT
読みと読み、技と技が画面上で激しくスパークー8つのフォーメーションから選択してトラックボールで試合を進めていくリアルスポーツゲーム。



●ジェミニウイング (87)
8―2　SHT
5つのスーパーアイテム、ガンボールパワーを集め、しっぽのように付いてくるそのアイテムをうまく使って展開を楽にさせるシューティングゲーム。



●テクモボウル (87)
8―2　SPT
テクモオリジナルの2画面筐体を使った、アスリートたちのビッグフットボールゲーム。レバーを振って敵をぶっとばしたり、タックルすることができる。



●シルクワーム (88)
8―1　SHT
ヘリとジープの2種類の自機を選択できる横シューティング。隠しアイテムなどがある。ゲームの完成度はなかなか高いゲーム。



●忍者龍剣伝 (88)
8―3　ACS
首切り投げ、飛鳥返しなどの五体技の使い手となり、アメリカの6つの地域をバトルトラベルしていく忍者アクションゲーム。



●ワイルドファング (89)
8―3　ACT
しもべをチェンジして魔獣を倒すアクションゲーム。テモで殺される女性やキャラクターの死に方がかなりショッキングである。



●ワールドカップ'90 (89)
8―2　SPT
リアルでスムーズな動きで多彩なテクニックをマスターする、戦略的なプレイが売りのサッカーゲーム。パターンで展開が楽にもなる。



●ダイナマイトデューク (89)
8―3　ACT
セイブ開発製作のフロントビューアクション。気合をため攻撃力あるダイナマイトパンチがうてる。

データイースト株式会社



通称デコ（データイースト・コーポレーションの略）。デコ・カセットシステムというマイクロカセットを取りかえるだけでゲームが変えられるシステムを開発。のちのマザーボードの先駆けとなった。

●スーパーブレイク (78)
パドル　BLO
データイースト初のブロックくずしゲーム。得点4ケタ表示だったと思う。

●スーパーブレイクII (78)
パドル　BLO
アレンジが加えられたブロックくずしゲーム。729点以降は中段に障害ブロックが増え難度が増す。ゲームオーバー時に再ゲームのチャンスもある。



●ミス麻雀コンテスト (89)
●コンパネ　MJ
音声合成がしっかりと用意されている。コンテスト方式で次々と女の子を脱がしていく。

●雷電 (90)
8―2　SHT
セイブ開発製作、テクモ発売の超難度シューティング。サラリーマンもひきつけた。

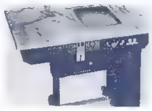
●ダブルダイナマイト (90)
8―3　ACT
前作ダイナマイトデュークを2人同時プレイに変更して再登場。内容はさほど変化していない。

●バルーン (78)
パドル―1　ACT
シーソーでピエロを飛ばす風船割りゲーム。これはテーブルタイプのもので、特徴は画面が縦置きであるということ。

●バルーンミニ (78)
パドル―1　ACT
これも風船割りゲーム。画面は横。だが小型のアップライトで画面は横。風船は色テープで三色に分かれてた。



●バルーンサーカス (78)
パドル　ACT
アップライト版のサーカスゲーム。この名称が正しいかどうかは分らないが筐体に目立つ字で書いてあった。他のバルーンとゲームはほぼ同じ。



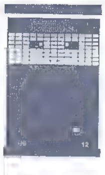
●2in1　RD (78)
0―2　ACT
1つの筐体に2つのゲームが入っていて、どちらかを選んで遊ぶRDはボウリングとサブマリン。

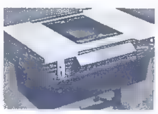
●2in1　SB (78)
パドル　ACT
2inシリーズの作品。スーパーブレイクとバルーンが1つの筐体に入っている。

●2in1　SG (78)
パドル　ACT
スーパーブレイクとピエロにお手玉をさせるジプシージャクラーが2つ入った2in1ゲーム。

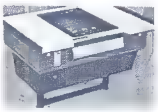
●ミラクルスーパー (78)
パドル―1　BRO
ダブル、キャビティ、アバランシェ。この3つのブロックくずしゲームが入っているゲーム。ブロックが降りてくるものや球が増えるものなどがある。

●スペースファイター (78)
0―2　SHT
砲台の移動を2つのボタンで行うインベーダータイプのシューティングゲーム。当時人気のあったテーブル型で出ていた。



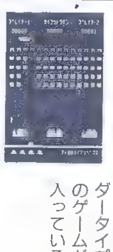


●スペースファイターMKII (79)
2―1　SHT
マークIIになってレバー式に変更され、カラーにもなった。他機種と違う点は、敵の数が15匹ぐらい多く横に長く隊列を組んでいる。

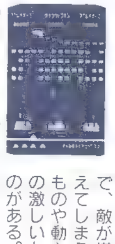


●イーグルH (79)
4―1　DET
車で画面上のドットを取っていくドットイートタイプのゲーム。ヘッドオンのライセンス取得版。

●ファントム　2in1 (79)
パドル、2―1　SHT
ブロックが降りてくるアバランシュというブロックくずしゲームと、ストームという名のインベーダータイプのゲームが入っている。



●サターン　3D (79)
2―1　SHT
スペースファイター系のゲームが3種入っている。ストーム、スイーパー、スクランブルという名で、敵が増えてしまうものや動きの激しいものがある。



●2in1　イーグル (79)
4―1　DET、SHT
ドットイートゲームのイーグルHと、インベーダータイプのゲームが1つの筐体に入り遊べる。

●ナイスオン (79)
パドル―1　ACT
スカイダイビングをシミュレートしたゲーム。上空からパラシュートで飛び降り左右移動しているヘリをよけながら決められたポイントにうまく着地する。



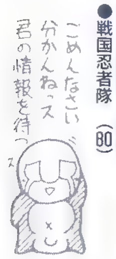
●アストロファイター (79)
2―1　SHT
隕石が落ちてくる面から始まり、4シーン敵の多彩な攻撃が続く。その後エリアエンドボスの元祖ともいえるキングコアとの対戦。燃料制で給油もできた。



●モウルハンター (79)
4―1　ACT
画面上を動きまわりモグラをたたくゲーム。モグラはピーナッツにさそわれて出てくる。その中に親モグラがいてこいつにかまれるとミス。

●戦国忍者隊 (80)





MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

FULL LIST

●**トマホーク777 (80)**
4-1　SHT
海底を潜航する潜水艦からミサイルを撃ち、海底もしくは上空の敵をやっつけるシューティングゲーム。空中の敵は編隊を組んでいて海底の敵は横に動く。



●**マッドライダー (80)**
2-1　SHT
一見、見おろし型のドライブゲームのようだが、画面上部に現れる敵を撃っていくシューティングゲーム。動きの早いレーシングカーは400点。



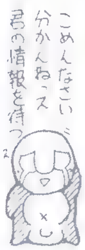
●**マンハッタン (80)**
2-1　ACT
下のトランポリンでタイミングよくジャンプし、爆弾、植木をよけながら、テラスに手をつきながら下におりるゲーム。屋上に行けばルーレットができた。



●**ネブラー (80)**
2-1　SHT
上空で揺れ動くエイリアンの編隊を撃ち落としていくシューティングゲーム。敵編隊から特攻をかけてくる敵もいて、しかも高得点である。



●**ハイウェイチェイス (80)**



●**テラニアン (81)**
2-2　SHT
編隊を組んで飛ぶUFOを撃つ縦固定画面のゲーム。中央で8方向に破裂する波動砲が使えた。

●**アストロファンタジア (81)**
2-1　SHT
燃料制になって難度が上がったシューティングゲーム。背景が3Dっぽく表示され、自機の前方に敵編隊がいる。自機のショット幅が2段階ある。



●**スーパーアストロファイター (81)**
2-1　SHT
通常の敵編隊からの特攻攻撃のほかにボスとの一騎討ちがあり、ここは敵基地付近の構の間を通る3D面である。燃料制で敵の表示もあった。



●**ザ・タワー (81)**
8ツイン　ACT
クレイジークライマーにかなり似ている。主人公は女で、ビルの上から落ちてくるものがすごい。

●**ロックンチェイス (81)**
4-1　DET
どろぼうを操り金貨を盗むドットイートゲーム。通路が開閉している所がある。スピードアップ有。

●**DSテレジャン (81)**
専用コンパネ　MJ
お互いの牌の前にフードが付き、相手の牌を見えなくしたことで2人対戦プレイができるようになった。当然1人用のコンピューターとの対戦もできる。

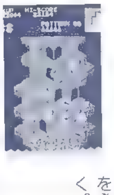


●**フラッシュボーイ (81)**
ー　SHT
アトムのようなスーパー少年が宇宙空間を飛び回り敵をパンチで次々と退治していくゲーム。

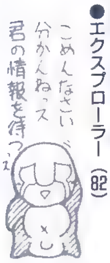
●**プロゴルフ (81)**
4-1　SPT
全18ホールのゴルフゲーム。レバーでクラブを選んでゲージを見てタイミングよく打つ。画面上部にコースマップが表示されている。



●**トレジャーアイランド (82)**
4-2　ACT
徐々に沈んでいく宝島の頂上を目指し進んでいく。途中モンスターたちと戦いながら、右に左に山を登っていく。



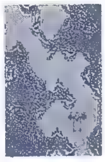
●**エクスプローラー (82)**



●**ディスコNo.1 (82)**
4-2　ACT
踊っている女の子たちを、他の人に捕まらないように、困っていくゲーム。おばばが強敵。



●**ミッションX (82)**
8-1　SHT
ゼビウスに先がけ発売された。対地対空の撃ちわけがあった上空視点シューティング。自機戦闘機はレバーの上下で高度が変わる。スピード感は抜群だ。



●**プロテニス (82)**
8-1　SPT
テニス系ゲームを改革したゲームである。面が進むにつれて、相手のスマッシュか速くなり、ゲームの難度が下がった。



●**詰碁　快勝 (82)**
4-2　TBL
出題の監修が日本棋院棋士の佐藤幹雄氏という本格的な詰碁。画面に碁盤があり、そこに出題される詰碁を一手一手解いていく。



●**トルネード (82)**
1-2　SHT
内側からくる敵を、ミサイル攻撃と自機の体当たり攻撃で、外側に出さないようにするゲーム。

●**フィッシング (82)**
4-1　SPT
本格的投げ釣りゲーム。スコープを見てポイントを決めて投げる。岩に引っ掛けると糸が切れる。

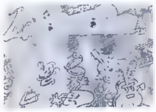
●**ハンバーガー (82)**
4-1　ACT
パックマンなどのドットイートタイプの応用形。横視点のフィールド上にある具をふみつけて落とし、巨大なハンバーガーを作る。敵をまきこむのがコツ。



●**バーニンラバー (82)**
1-1　ACT
高速でスクロールするカーレースゲームだが、敵車にガンガン体当りできるのが特徴。時速百kmをこえるとジャンプもできる。盲点をついたアイデアだ。



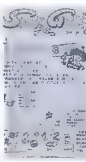
●**ラッパッパ (82)**
4-1　DET
画面上の音符を取るゲーム。敵はギターやヘッドホン、ピアノ等。休符を取ると、敵がト音記号に変って逆襲できる。危い時用のボタン有り。



●**プロサッカー (82)**
8-2　SPT
相手のタックルをかわしながらゴールを目指す本格的サッカーゲーム。ショートパス、ロングパス、センタリングができ、持玉3個を奪われるとEND。

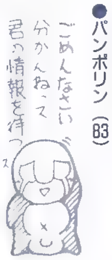


●**スケーター (83)**
8-1　ACT
ローラースケートをはいたピエロを操作し、出てくる各障害物をまたいでポイントを得る縦スクロールのカーレース風ゲーム。ボタンで両足を開閉する。



●**グレイプロップ (82)**
8-2　ACT
レバーで操作するブロックくずしタイプのゲーム。大量のブラップを落とせばヌードが拝める!?

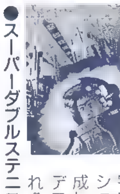
●**パンポリン (83)**



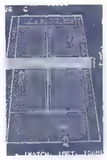
●**プロボウリング (83)**
4-1　SPT
上下で球質を決め、左右でボウラーの位置を決めて、強弱パワーメーターを見て投球ボタンを押す。操作が簡単でリアルなピンアクションが楽しめた。



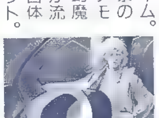
●**ナイトスター (83)**
8-1　SHT
昔なつかしい宇宙が背景のシューティング。自機は部品を輸送しており、1面をクリアするごとに宇宙ステーションが完成していくデモが見られる。



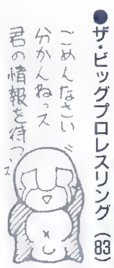
●**スーパーダブルステニス (83)**
8-2　SPT
プロテニスの続編で、ダブルスでプレイできるリアルなテニスゲーム。1Pでダブルスができるのは珍しかった。2Pでやれば、さらに楽しかった。



●**幻魔大戦 (83)**
4-1　STG
初のレーザーディスク使用ゲーム。プレイ時の背景のほか、クリアデモ時にアニメ「幻魔大戦」の映像が流れる。ゲーム自体はかなりアバウト。



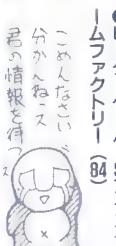
●**ザ・ビッグプロレスリング (83)**



●**ジェネシス (84)**
8-2　ACT
全方向自由スクロールのマップ上で、原始人の主人公がブーメランで敵と戦いながら宝物を集めていく。恐竜の上の原始人を倒すと恐竜を乗り回せる。



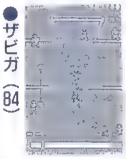
●**ピーターペッパーSアイスクリームファクトリー (84)**





●**ゼロイゼ (83)**
8-2　ACT
敵車に体当りして壊すゲーム。ボタンはターボとブレーキ。ボーナスステージもあった。

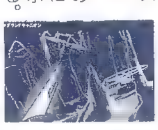
●**スクラムトライ (84)**
8-2　SPT
カセットシステムのラグビーゲーム。スクラムを組んで敵の攻撃からレシーバーを守りつつ、敵陣ゴールにトライする。パスやゴールキック、守備もある。



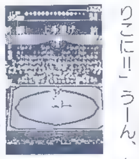
●**ザビガ (84)**
8-2　SHT
ゼビウス以降に出た亜流のひとつだが、ハイセンスなグラフィックや戦闘機/戦車形態の切り替え、左右への自由スクロールなど斬新な部分が多い。



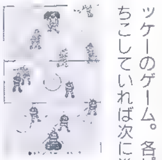
●**サンダーストーム (84)**
特殊　LDG
レーザーディスクを使ったヘリ・ドッグファイト。パイロット視点のアニメ映像はとにかくド迫力。指示にあわせ操作する。



●**大相撲 (84)**
ー　SPT
「もう大相撲に夢中!!9種類の技、スピーディーな動きが日本中をとりこに!!」うーん、なんかヘン。3戦中2勝で次のステップへ。5ステップで昇進できる。



●**ファイティングアイスホッケー (84)**
8-2　SPT
3ピリオド制の本格的アイスホッケーのゲーム。各ピリオドで勝ちこしていれば次に進める。ラフプレイもあり退場させられて不利になったりした。

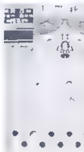


●**リバレーション (84)**
8-2　ACB
ヘリによる縦スクロールシューティング面とジープでのアクション面があった。捕虜を救出する。

ACS/アクションシューティング　**ACT**/アクション　**BLO**/ブロックくずし系　**DET**/ドットイート　**FLP**/ピンボール、フリッパー　**GST**/ガンシューティング　**H、T**/花札、トランプ　**LDG**/レーザーディスクゲーム

FULL LIST

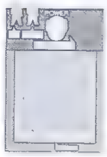
●空手道（84）
4−2　SPT
2本レバーの組み合わせで闘う対戦格闘の元祖的ゲーム。「受け」があるのはこのゲームが初めてでは。ボーナスゲームは瓦割りや牛殺しとまるでバカ一代。



●イエローキャブ（84）
−　ACT
自機のタクシーを操作し、お客をひろっては目的地に送り届ける。工事中の道、障害物、パトカー、踏切、カス欠などなどいろんなアクシデントがあるぞ。



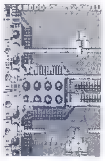
●ハローゲートボール（84）
−　SPT
まさか、と疑いたくなるが本気てゲートボールのゲーム。3対3のチーム対戦で、順番にゲートをくぐらせ、ゴールさせてポイントを競う。対戦もできる。



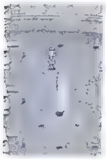
●対戦空手道・青春美少女編（84）
−2　SPT
空手道の2P対戦可能型。25種の動きで相手を倒せ!!…しかし、なぜ青春美少女編なのか?2人は「モモちゃん」をめぐって戦っているからなのだ。ヘン。



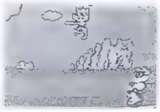
●B−ウイング（84）
8−2　SHT
ザビガの続編的パワーアップ型シューティング。さまざまな攻撃方式を持つ8つのウイングをつけかえて重機動要塞ゴブナスを破壊する。戦略性が高い。



●ミステリアスストーンズ（84）
4−2　ACT
知る人ぞ知る「スクランブルエッグ」というゲームのアイデアを応用したもので、Dr.キックが遺跡内で石をけりとばして的を倒しつつ財宝を手に入れる。



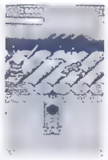
●バッテンオハラのスチャラカ空中戦（85）
8−2　SHT
飛行機に乗ったバッテンオハラがフタの軍団ドンペーダーと戦う横視点ゲーム。パロディウス的ヘンなノリが全編にオーイツ。



●トライアウト（85）
8−2　SPT
プロ野球入団テストゲーム。野球をするのではなく、ピッチングテストやバッティングテスト、遠投やフィールディングのテストが有る。



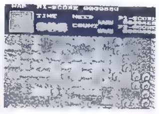
●チャンバラ（85）
2−　ACT
侍を操作して、女忍者・虚無僧・槍持ちなどの敵と戦いながら進んでいく。2本レバーによる操作は空手道の流れをくむものだ。



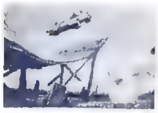
●シュートアウト（85）
8−　SHT
画面内の主人公を操作し、画面奥に現れるギャング（ブラッキー）を一定数倒せば面クリアだ。主人公が撃たれるとアウト。



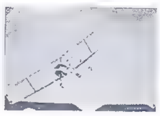
●バルダーダッシュ（85）
4−　PUZ
同名のパソコンゲームの移植。地中のダイヤモンドを集めるアクションパズルで、よく考えて穴を掘っていかないとクリアできない。



●ロードブラスター（85）
特殊　LDG
レーザーディスクを使ったドライバー視点のカーアクション。アニメによる画面はスピード感と迫力が映画も顔負けなのだ。



●撃墜王（85）
8−　STG
戦闘機からの視点のシューティング。豪快な画面スクロールはなかなかの迫力。敵は複葉機や戦車などで、まさに「撃墜王」というかんじだ。



●メタルクラッシュ（85）
8−2　ACS
ハイポテンシャルなSF格闘技。メタロイドMR41を操縦して、敵パワードメタロイドを破壊する。



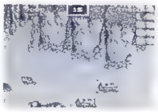
●パフォーマン（85）
4−2　ACT
平面フィールド上で、アイスラッカー風兵器「パフォーブーメラン」を使い敵を倒す。自機はモグラのごとく地底にもぐって移動することもできるのだ。



●コンペティションゴルフ（85）
4−2　SPT
全18ホールのゴルフゲーム。テイクバックにより飛距離を決定するのが新しかった。



●ウエスタンエクスプレス（86）
−　ACT
列車の屋根で格闘する、西部劇ノリのアクション。馬で並走しての射撃シーンもある。実は主人公が強盗というとんでもない設定。



●強行突破（86）
8−2　ACT
奪われた戦闘機を奪回すべく、戦闘バギーを駆って山道や敵地を抜けていくゲーム。バギーのジャンプカがものすごい。

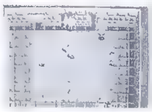
●サイドポケット



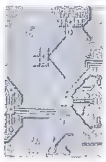
●ダーウィン4078（86）
8−2　SHT
自機がEVOLを取って進化していくゼビウスタイプ。ただパワーアップするのでなく、使えない進化形態や突然変異があるところがひと味ちがうのだ。



●ブレイウッド（86）
−　ACT
全面ある牢獄を舞台に、さまざまな攻撃方法を持つ仲間を助けながら面をクリアしていく。ゲイングランドの迷路版?



●ラストミッション（86）
8−3　SHT
全方向スクロールのパワーアップ型シューティング。ザコを倒しながらレーダー上に点在する前線基地を破壊するとその面のボスが登場。操作性が独特。



●のぼらんか（87）
8−2　SHT
労働者風主人公ニュートン・Jか3人!の恋人を救うべく巨大な樹木にのぼらんか。変な虫が敵。ハイブローな絵画センスが見る者の脳髄を直撃する!!



●臥竜列伝（87）
8−2　SHT
三国史をモデルにして、それぞれ特徴のある関羽、張飛、劉備の3人の中から自機を選べる。横画面縦スクロールはめずらしい。



●カルノフ（87）
8−3　ACT
怪しげなデブのおっさんが火を噴いて敵を倒し、宝の地図を集めていく。妙なキャラクターと豊富なアイテムが特徴。



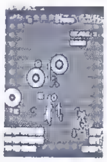
●キャプテンシルバー（87）
8−2　ACT
剣を持った主人公を操作し、財宝を求めて魔女や海賊と戦う。妖精を取ると剣がパワーアップだ。噴水から落ちて死ぬかー。



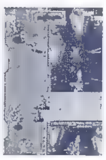
●サイコロニクスオスカー（87）
8−3　ACT
グラディウスとほとんど同じパワーアップゲージを持ったロボットアクション。見た目はパッとしないがかなり遊べる。



●S.R.D（87）
8−2　SHT
スーパーリアルダーウィン。前作のパワーアップバージョンで、新しい進化体系と美しくシュールなグラフィックが特徴。当たり判定がでかくて困る。



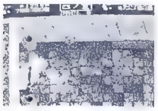
●ヘビーバレル（87）
8−2　SHT
SNKのループレバーを使った、怒タイプの戦闘ゲーム。カギをひろってBOXを開け、パーツを集めて最終兵器「ヘビーバレル」を解き放つのだ!!



●魔境戦士（87）
8−2　SHT
主人公はエアバイク状のメカに乗っていて、敵を倒して出るお金で自分の攻撃、メカの攻撃をパワーアップしていく。動きが多く、左手が痛くなる。



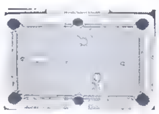
●迷宮ハンターG（87）
8−2　SHT
2人の男が各種パワーアップ、アイテム、鍵をとりながら銃でモンスターを倒していく。よくバグって止まるゲームだった、かな?



●ワンダープラネット



●ポケットギャル（87）
−2　SPT
サイドポケットにマッセや女の子のデモを加えたビリヤードゲーム。当時はビリヤードがはやってたので、9ボールもできるようになっている。



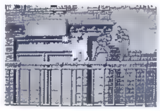
●コブラコマンド（88）
8−2　SHT
ハマリの少ない親切設定の横シューティング。コンティニューでアイテムがサービスされる。

●スタジアムヒーロー（88）
8−2　SPT
野球をシミュレートしたゲーム。ある操作によってTVアニメさながらの魔球や、プレイができる。

●チェルノブ（88）
8−3　ACT
原発事故で重傷を負ってしまった炭鉱夫チェルノフ。彼はアトミックランナーとなって巨大な悪と戦うのだ。異様なセンス…。



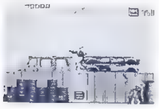
●ドラゴンニンジャ（88）
8−2　ACT
大都会を舞台に近代化された忍者軍団と戦う。ジャンプ、パンチ、とびげりなどのほか気合パンチも使える。2P同時も可能だ。



●バーディトライ

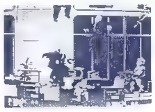


●ロボコップ（89）
8−2　ACT
ご存じ、映画のあのロボコップのゲーム。ドラゴン忍者に似てるがコブラ砲やオート9、ED209といった映画の小道具が続々登場。

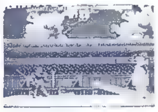


MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

●**シークレットエージェント** (89)
8-2 ACT
スカイダイビングからはじまって、全編007のパロディーで埋められているユニークさ。いろんなメカやアクションが登場するぞ。



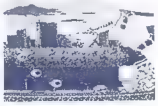
●**ファイティングファンタジー** (89)
8-2 ACT
サソリ男や魔術師などと対戦するファンタジックな勝ち抜き武闘ゲーム。主人公は剣と槍の2種が選べ、8種の敵がいる。



●**ブラッディーウルフ** (89)
8-3 ACT
正確には「ならず者戦闘部隊」が頭につく。やたらと男くさい演出があつくて死ぬぜ。カプコンの戦場の狼タイプの戦争ゲームだ。



●**アクトフェンサー** (89)
8-2 ACT
ダーウィンの進化パワーアップ方式を応用したアクションゲーム。某アニメのような人型生体兵器が活躍する。難度が高かった。



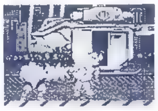
●**ミッドナイトレジスタンス** (89)
8-2 ACT
横視点のゲーム。2P同時可能。主人公は日本人の円兄弟。カギを集めてパワーアップを手に入れる。

●**空牙** (90)
8-2 SHT
ワンダープラネット以来ひさびさの縦スクロール。3種の戦闘機が選べるほかはわりとオーソドックスだが、あかぬけた画面と音のファンは少なくない。



●**バルダーダッシュ** (90)
4-2 PUZ
'85年のカセットシステム版のリメイク。5年たってもオリジナルとあまり変わらない。

●**クルードバスター** (90)
8-3 ACT
パワフルな2人組が主人公。パンチやキックのほかに、電柱でも敵でもつかんで放り投げることができる。妙にムズかったような…。



●**トリオTHEパンチ** (90)
8-3 ACT
デコゲーム中でも最も不可思議な一作である。アクの強すぎる3人の主人公、ぢぢい、カルノフ、ひつじ、まねき猫…謎だらけ。



株式会社
東亜プラン

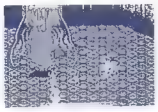


1979年4月に東亜企画として発足。1983年に東亜プランと改称し現在に至る。昔は開発したものをタイトーが販売していたが、ヘルファイヤーを境に自社販売をするようになる。シューティングはもとより、他のジャンルのゲームの開発にも意欲的である。

●**タイガーヘリ** (85)
8-2 SHT
ヘリを操作し、主に地上の戦車や砲台を撃つゲーム。自機の左右に白、または赤の護衛をつけられ、前方や横に撃てた。ボンバーの攻撃力は弱かった。



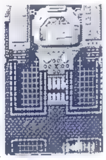
●**ダークシール** (90)
8-2 ACT
4人の光の騎士からプレイヤーを選び、モンスターやドラゴンと戦うアクションもの。武器攻撃のほか、各種変身魔法による攻撃が特徴。



●**ゲットスター** (86)
8-6 ACT
ゲットスターを操り、5つの惑星の敵を倒し、敵基地へ進む。地面から出るレッドバルーンを取るとパワーアップする。



●**スラップファイト** (86)
8-2 SHT
グラディウスのようにメーターでパワーアップするゲーム。レーザー、ホーミングなどの武器があり、ウイングで攻撃力が増す。2P側で護衛を操作できた。



●**麻雀シスターズ** (86)
専用 MJ
3人のギャルの中から一人を選択して対戦する。流局の際テンパイしていると、海底か野球拳ゲームができ、一発逆転の可能性あり。



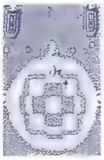
●**飛翔鮫** (87)
8-2 SHT
フライングシャークを操りショットとボンバーを使いわけ、敵陣を突破するシューティング。赤編隊を倒しSマークを取ると12方向までパワーアップする。



●**ワードナの森** (87)
8-2 ACT
魔法の炎を武器に、攻撃をかわしながら進むゲーム。敵の出す玉をとるとパワーアップし、店でアイテムの買い物ができる。難度は低めだった。



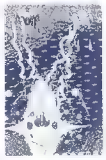
●**究極タイガー** (87)
8-2 SHT
タイガーヘリの続編。丸いアイテムの取った色により、ショット、レーザー、バルカン、4方向ショットと攻撃方法が変えられる。弾が速く難しかった。



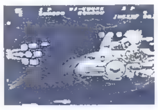
●**ダッシュ野郎** (88)
8-2 RAC
アメリカが舞台のバイクによる市街地ラリーゲーム。各面に設定された順位を超えなければならない。スタンドで燃料補給できるが、敵に抜かれてしまう。



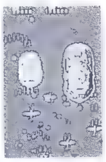
●**達人** (88)
8-2 SHT
タイガーシリーズの流れをくむ宇宙を舞台としたシューティング。スピードアップは4段階ありショットはパワーショット、達人ビーム、サンダーレーザー。



●**ヘルファイアー** (89)
8-2 SHT
4種類のビーム兵器をボタンで切り変えながら敵を倒すゲーム。場所により臨機応変に使い分けることがポイント。横スクロール。



●**大旋風** (89)
8-2 SHT
タイガーシリーズの流れをくむ東亜プラン特有のシューティング。味方飛行機を出して援助することができ、やられた味方機は敵に突っこんでいった。



●**ホラーストーリー** (89)
8-2 ACS
ミサイルやレーザーを使って敵を倒す強制スクロールのゲーム。ボスキャラ以外は踏みつけて倒せる。Pを3つ取るとシールド。2P同時可。



●**ゼロウイング** (89)
8-2 SHT
プリゾナービームが装備されたのが特徴。横シューの中では珍しく、ホーミングレーザーが一番使えた。連射の早さが勝負の分かれ道?



●**鮫!鮫!鮫!** (89)
8-2 SHT
基本的には87年の飛翔鮫を踏襲しているが、ほぼすべての要素の難度が上がっている。自機のショットは3種類。2Pバージョンもあるにはあった。



●**スノーブラザーズ** (90)
8-2 ACT
敵をショットで雪玉にし、全滅させるゲーム。雪玉一個けって全滅させれば1万点の寿袋が降ってきた。10面ごとにボスステージ。2P同時可。



●**アウトゾーン** (90)
8-2 SHT
任意スクロールのシューティングで、自機はサイボーグ。タイムエネルギー制で、パワーアップの種類が多い。2P同時可能。難度はさほど高くない。



ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

株式会社ナムコ



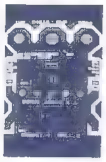
1955年に中村製作所を設立。1972年に"NAMCO"のブランドネームを使用し、1977年6月に株式会社ナムコと社名変更し現在に至る。ソフトの開発だけでなく、レストランを経営したりと様々な分野に進出している。

FULL LIST

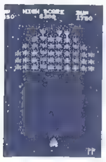
●**ジービー** (78)
パドル　BLO
ピンボールをビデオゲームにアレンジしたゲーム。フィーチャーがかなり作られている。このゲームは記念すべきナムコ業務用ゲームの第1作である。



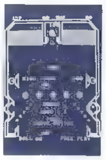
●**ボムビー** (79)
パドル　BLO
画面がカラーになったピンボール風ブロックくずしゲーム。前作のジービーとゲーム内容はほとんど変わっていない。さらに続編としてキューティーQがある。



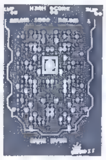
●**ギャラクシアン** (79)
2-1　SHT
多種多様な攻撃方法で迫ってくるギャラクシアンを単発ビームで応戦するシューティング。編隊の撃ち方によって得られる得点も違う。高インカムゲーム。



●**キューティーQ** (80)
パドル　BLO
コミカルなキャラクターに変わったピンボール風ブロックくずしゲーム。かのジービーシリーズ最終作である。前作・前々作よりも一般客に受けたようだ。



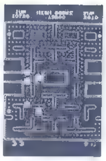
●**ナバロン** (80)
4-7　SHT
一風変わったゲーム内容は、自機が上辺以外の外周を回り、画面中央の敵要塞を倒すというもの。ナムコゲームの中では非常に稀少価値のあるゲーム。



●**海底宝さがし** (80)
1　ACT
ツボに隠された宝物を探し当てるため、ヤリを片手にサメと戦うアクションゲーム。

●**SOS** (80)
1　SHT
次から次へと自分に特攻してくる戦闘機を撃ち落すゲーム。一定数撃ち逃すとゲームオーバー。

●**パックマン** (80)
4-0　DET
主人公パックマンを操作し、画面内に配置されているエサをすべて回収するゲーム。日本でのヒットはもちろんアメリカでも大人気だったゲームである。



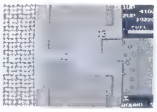
●**キング&バルーン** (80)
2-1　SHT
城内にいる王様を上空から攻めてくる風船軍団から守るという内容で、自機は何回やられても大丈夫である。音声合成が初めて使われたゲームである。



●**タンクバタリアン** (80)
4-1　ACT
固定画面の戦略ゲーム。画面中央下にある自軍の旗を敵戦車から守るのが目的で、自滅させることもできる。業務用はシンプルでアイテムが少ない。



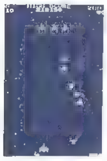
●**ラリーX** (80)
4-1　ACT
アクションドライブゲームの代表作。敵車をよけながらすべてのフラッグを集める。後からでたニューと比べて難度が高かった。



●**ワープ&ワープ** (81)
4-1　ACT
広いフィールドのアクションゲームと思考性の高いメイズゲームがミックスされたゲーム。一定時間で移動することができるワープゾーンがポイント。

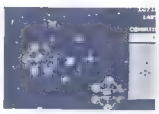


●**ギャラガ** (81)
2-1　SHT
名前から感じる通り、ギャラクシアンの続編として製作された。敵に自機を捕まえさせ、取り返して攻撃の幅を広くするパワーアップが魅力。



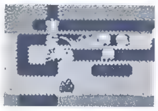
●**ニューラリーX** (81)
4-1　ACT
前作の難度が高かったため、マップの各所に逃げ道を作ったり、敵車を減らしたりした新たな作品。

●**ボスコニアン** (81)
8-1　SHT
ラリーXと同じようなマップを使い、敵基地を全滅させることがゲームの目的。ビームのワインダー技や機雷の誘爆技などが有名。



●**ニューボスコニアン** (81)
8-1　SHT
ラリーXのようにロム交換で内容を微妙に変更させたバージョン。マップや難易度などに違いがある。

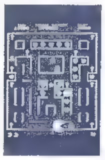
●**ディグダグ** (82)
4-1　ACT
戦略的穴掘りゲームと銘打って登場したコミカルゲーム。上下左右に地中を掘り進み、モンスターを退治する。キャラクターグッズが大活躍。



●**ポールポジション** (82)
HGAB　RAC
3Dでのレーシングシミュレーションゲームの原点。車の性能まで細かくインプットされている。プロモ用の豆本もある。



●**スーパーパックマン** (82)
4-1　DET
何種類か発売されたパックマンの続編だが、第2弾にあたるのがこのゲーム。2つのニューパワーエサを加えて派手になった。壁すらもぶちやぶれる。

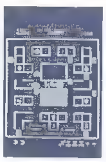


●**マッピー** (83)
2-1　ACT
コミカル路線の中でも全盛期に登場したゲーム。主人公マッピーがトランポリン上で敵であるニャームコやミューキーズからターゲットを取り返す。



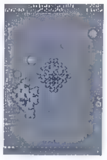
●**ゼビウス** (83)
8-2　SHT
地上、空中用に攻撃ボタンを使い分けるという、今日のシューティングゲームの地盤を固めた名作。

●**パック&パル** (83)
4-1　DET
パックマンシリーズの第3作。2作目がパックマン自身の攻撃だったのに対して、アイテムで様々な離れ業の攻撃が可能になったゲーム。



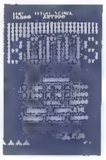
●**ポールポジションII** (83)
HGAB　RAC
予選と4つの本戦グランプリコースの追加でゲーム内容がUP。音声合成も印象的だった。

●**フォゾン** (83)
8-1　ACT
科学で教わる原子を操作し、特定のフォーメーションを完成させる。ジャンル分けの難しいゲーム。玄人向けの内容で、特にマニアに好まれた。



●**リブルラブル** (83)
ツインレバー　ACT
リブルとラブルをつなぐ線でバシシ。敵を倒しながら宝箱を探し当て、奇跡を起こす文字を揃える。

●**ギャプラス** (84)
8-1　SHT
ギャラクシアンから始まったナムコ初期スペースシューティングシリーズの最後のゲームである。自機の移動範囲が広くなり、展開はスピーディー。



●**スーパーゼビウス** (84)
8-2　SHT
かの有名なゼビウスの続編だが案外知られていない。前作で話題になった隠れキャラなどが登場。

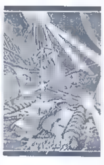
●**ドルアーガの塔** (84)
4-1　ACT
ゼビウスの遠藤氏が新しいジャンルRPGで再びマニアに挑戦。塔に隠された宝を探しながらカイを助けるため60階まで制覇していく。



●**パックランド** (84)
0-3　ACT
ボタンのみの操作でモンスターをよけつつ、フェアリーランドを目指すアクションゲーム。主人公のパックマンがよりリアルに動く。



●**グロブダー** (84)
8-1　SHT
1コイン3クレジットがノーマル設定という、今では考えられないことをやっていたゲーム。誘爆をうまく使い、100の配置をクリアする戦略ゲーム。



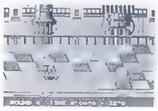
●**ドラゴンバスター** (85)
6-1　ACT
ライフ制を採用。姫を助けるため、マップを通ってドラゴンを倒す黄金パターンのゲーム。クリアで登場するセリア姫の服が魅力的！



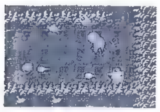
●**ホッピングマッピー** (85)
4-1　ACT
ホッピングマシーンを使ってのマッピーとミューキーズの追いかけっこ。面クリアするにはすべてのアイテムを回収しなければならない。



●**メトロクロス** (85)
8-1　ACT
タイムトライアルがこれほど熱かったゲームもないであろう。プレイヤーは制限時間内に障害物をかわしてゴールまでたどり着くのが目的。



●**バラデューク** (85)
8-1　SHT
グロテスクなグラフィックのモンスターをパワーアップする銃で倒す。異色シューティングで、主人公の意外な正体など設定がおもしろかった。

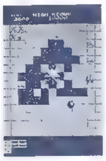


MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

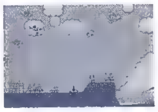
●ディグダグII (85)
4-1 ACT
舞台を島に移して再登場。フィールド内にひびを作り、島を崩してモンスターを海に落とす。

●モトス (85)
8-1 ACT
Eトスとは開発者の3人の名前の頭文字を集めた造語。体当たりで敵をフィールド外側に落とす面クリアタイプのアクションゲーム。隠れた名作である。

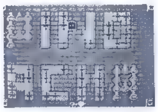
●スカイキッド (85)
8-2 SHT
左にスクロールするコミカルシューティング。飛行機に乗った鳥を操作して戦艦を撃沈させる。イラスト担当はかの有名な富士弘先生。



●トイポップ (86)
4-1 ACT
キャラクターとしての人気も高かったピノとアチャを操作して魔女などの敵キャラを倒す。その敵に対応した武器を使わなければならない。



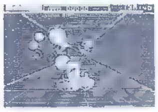
●スカイキッドDX (86)
8-2 SHT
雷坊やなどの新キャラ登場。音楽が微妙に変更されてはいるが、ゲーム内容は前作とほぼ同じ。



●イシターの復活 (86)
ツインレバー1-2 RPG
ドルアーガの塔の続編。業界初のパスワード機能をひっさげ、マニアに解析意欲をそそらせた。

●サンダーセプター (86)
8-2 SHT
3Dスペースシューティングゲーム。アイテムの出現や、プレイ後の称号の設定が魅力的で大うけ。大型の専用筐体を使って発売された。

●源平討魔伝 (86)
8-2 ACT
3種類の画面モードが登場。地獄より蘇った平景清を操作して頼朝を倒す。流行語を多数生み出す。



●ローリングサンダー (86)
4-2 ACT
弾を補給しながら組織ゲルドラを壊滅させる、00７のノリのアクション。91年には続編で2が発売されているが、元祖の力は大きい。

●サンダーセプターII (86)
8-2 SHT
3Dスペースシューティングという点で、新たな3Dフィルターがより一層の奥行きを出している。

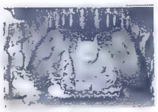


●ワンダーモモ (87)
2-2 ACT
操作感覚が慣れないと難かしいゲーム。主人公モモを操って敵ワルデモンを倒す。モモは90年ギャルズアイランドの人気投票で第3位。



●妖怪道中記 (87)
8-2 ACT
気合というアイデアが初めて使われたゲーム。スコアがないのも特徴。主人公たろすけの1コイン天界クリアまでの道のりは長く険しい。

●ドラゴンスピリット (87)
8-2 SHT
大きな特徴は自機がドラゴンであること。敵もすべて動物であることはこれまでのゲームにない。



●ブレイザー (87)
8-1 SHT
渋い戦車&ヘリを操作するアクションシューティング。数種類ある戦車をチェンジしながら進む。エンディングでは要塞に突入、自爆してしまう。



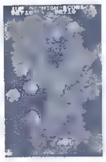
●クエスター (87)
2-1 BLO
美しいグラフィックを使ってナムコがブロックくずしをアレンジ。このゲームにもバージョンが2つあり、後者はアイデア募集でプレイヤーが面を作った。



●パックマニア (87)
4-1 DET
パックマンが再登場。リメイクと呼ぶにふさわしいゲームである。グラフィック、サウンドの進歩に加えて、ジャンプできるというアイデアが新しい。



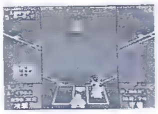
●ギャラガ'88 (87)
2-1 SHT
パックマニアに続いてリメイクされたゲーム。通称ギャラパチ。特にファンの人気を得たのは、マルチエンディングやギャラクチックダンシングであった。



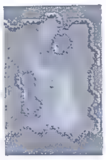
●ファイナルラップ (87)
HGAB RAC
通信機能付き8人同時プレイドライブゲーム。1位になると性能が落ち、下位とのデッドヒートがいつも繰り広げられる。



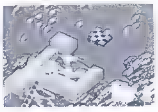
●ワールドスタジアム (88)
8-2 SPT
ファミコン版で人気があった野球ゲームを業務用に移植。ファイナルラップと同様に、一般客の受け入れをうながした大きい功績がある。

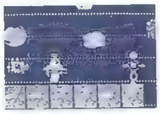


●アサルト (88)
ツインレバー×2-1 SHT
上下に横転できる戦車を操る。渋い世界観と独特な操作方法、そして拡大・縮小機能が特徴。1ループがこれほど長いサウンドもほかではみられない。



●メルヘンメイズ (88)
8-2 ACT
おとぎ話の世界を見事にゲームで表現。主人公アリスはしゃぼん玉を使って、さまざまな敵の国を進んでいく。舞台は空中に浮いた板状の道。





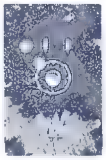
●超絶倫人ベラボーマン (88)
8-2 ACT
ベラボースイッチが搭載されているパロディー、ギャグ満載の横スクロールアクション。

●爆突機銃艇 (88)
8-1 SHT
パワーアップ用の爆突機銃艇を新たに加え、グロテスクなオクティ族を倒す。バラデュークの続編と言われている。



●オーダイン (88)
8-2 SHT
回転機能付きの横スクロールシューティング。環境破壊などにもふれられているこのゲーム、武器ショップのみゆきちゃんが人気もの。

●メタルホーク (88)
8-2 SHT
体感ゲームを各メーカーが発売する中、このゲームは上下の動きを重視して作られた大型シューティング。拡大・縮小が巧みに使われている。



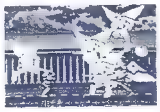
●プロテニス ワールドコート (88)
8-1 SPT
ナムコの場合、ファミコンでいうファミリーシリーズは、アーケードではワールドシリーズに当たる。ロボットとの試合がおもしろかった。



●スプラッターハウス (88)
8-2 ACT
映画「13日の金曜日」を題材にしたオカルトアクション。スライディングや武器を使って主人公リックが恋人ジェニファーを助け出す。



●ワルキューレの伝説 (89)
8-2 ACT
ジャンプ・剣での攻撃・魔法を駆使し、ワルキューレが戦う。本誌でベストゲームの第1位。

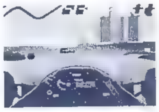


●未来忍者 (88)
8-2 SHT
日本の忍者時代のキャラクターにメカニックをプラス。スピーディーな展開とカラクリの演出には目をみはるものがある。映画も同時公開。

●フェイスオフ (88)
特殊 SPT
アイスホッケーがビデオゲームで登場。かわいい2頭身キャラが狭いフィールドを動き回る。音声合成の「くやし～い!!」が印象的なセリフである。



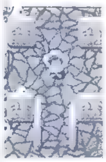
●ウイニングラン (89)
HGAB RAC
本格的にポリゴンを使ったドライブゲーム。360度どの方向へも走れる(逆走もできる)。リアルすぎて難しいゲームである。



●フェリオス (89)
8-1 SHT
ギリシャ神話をモチーフにしたオプションシューティング。捕らわれの姫を助け出すという典型的なパターンだが、グラフィックがナムコらしく美しい。



●ロンパーズ (89)
4-1 ACT
壁を倒して敵を押しつぶし、配置されているすべての鍵を回収して面クリアする。一定面をクリアすると見られるデモが愛らしい。現在では46UPが記録。



●ブラストオフ (89)
8-1 SHT
ボスコニアンのリメイクである。4種類の攻撃方法があり、攻撃モードも2種類存在する。元祖に登場したキャラクターが背景として再登場している。





●ダートフォックス (89)
HGAB RAC
4輪バイクでバトル(通信)できる体感ゲーム。UP、DOWNの激しいコースを数周する。大ジャンプしたり、横にスライドしたり見てても楽しい。

●ワールドスタジアム'89開幕版 (89)
8-1 SPT
インカムが良かったことからワースタシリーズの第2弾。新人、新外人などの開幕版新データ満載。



●ファイネストアワー (89)
8-2 SHT
モビルスーツを題材にしたアクションシューティング。ダメージを受けても時間で回復していくのが特徴。世界観でプレイした人も多い。



●バーニングフォース (89)
8-2 SHT
女の子が戦闘訓練の学校に入り、1日目から5日目までいろいろなバトルを体験する。6日目は実戦。スピード感のある3Dスクロールだ。

●フォートラックス (89)
HAB RAC
ウイニングランに次いで登場した体感ゲーム。バギーレースで起伏の激しいコースを走る。他の体感ゲーム同様通信プレイも可能である。



●ウイニングラン鈴鹿GP (89)
HGAB RAC
ナムコポリゴナイザーシステムの2作目。通信で鈴鹿を走る。操作が若干やさしくなっている。



●デンジャラスシード (89)
8-2 SHT
スペースシューティングとして連射が付いていたがちょっと高難度ゲーム。3機の異なった性能を持つ自機を合体させてパワーアップする。ライフ制。

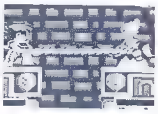
ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

日本物産株式会社



1970年に創立。1972年に株式会社となり現在に至る。ニチブツとは略した名称である。昔はクレイジークライマーなど独創的なゲームを開発していたが、今では麻雀ゲームの大手としてその地位を確立している。

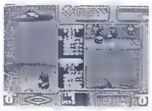
●マーベルランド (90)
8-1 ACT
回転機能が遊園地の乗り物に使われ、グラフィック的に豪快なアクションが楽しめる。幻想的でかわいいキャラが女性客も引き寄せた。



●ワールドスタジアム'90 (90)
SPT
ワールドスタジアムシリーズ第3弾。他のシリーズとの違いはチーム名か大幅に変更していること。

●球界道中記 (90)
妖怪道中記のたろすけが、所狭しと各国の民族衣装を着飾って野球をする。ワールドスタジアムとはまた一味違った雰囲気がいい。

●ファイナルラップ2 (90)
HGAB DRV
通信機能搭載で8人まで同時プレイ可能。前作に比べ、4種類のコースから選んで走れる。



●ムーンベース (78)
2-1 SHT
日本物産が作った、インベーダータイプのシューティングゲーム。

●ボンバ (78)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ムーンアルファ (79)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ムーンエイリアン (79)
2-1 SHT
エネルギー制のギャラクシアン。エネルギーがなくなると自爆してしまう。面クリアで補強される。

●ムーンレイカー (79)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ムーントラッカー (79)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ローリングクラッシュ (79)
4-1 DET、SHT
インベーダー系のムーンベースとドットイート系のゲームが2つ筐体に入っているもの。

●ムーントレック (80)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ムーンクレスタ (80)
2-1 SHT
6種類の敵の体当たり攻撃をかわし、1、2、3号機がドッキングをして敵を攻撃するゲーム。ドッキングに失敗するとミス。エクステントは3機いっぺん。

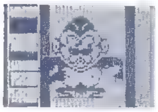
●ムーンクエーサー (80)
2-1 SHT
ムーンクレスタの続編。燃料制で1号機は連射可能。ステーションとのドッキングで燃料補給。



●ムーンパルサー (80)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ムーンシャトル (81)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●クレイジークライマー (80)
8-8 ACT
ツインレバーで左右の手をうまくつかい、ヒルを登るゲーム。植木鉢や看板、ゴリラのパンチなどの障害があった。日物の不朽の名作。



●フリスキートム (81)
4-0 ACT
ネズミがかじった水道管のジョイント部を拾って直すゲーム。風呂に一定量の水がたまればクリア。

●ロイヤル麻雀 (81)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●対局麻雀 (81)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

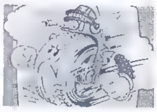
●五目ならべ (81)
8-1 TBL
コンピュータと対戦の五目ならべゲーム。手目は自動的に置かれるので二手目からプレイ。

●プロピューター (81)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ワイピング (82)
4-1 ACT
掃除機を操作し、ちりを吸いとるゲーム。バイキンはじゅうたんで巻き取ったりして倒す。

●コンステラ (82)
2-2 SHT
パワーアップメカを倒すとツイン砲になり、加速して敵を追撃できた。

●ラジカルラジアル (82)
8-1 RAC
タイヤを操作して、道を走らせるレースゲーム。ドラム缶や丸太、エイリアンなどの障害物はジャンプでかわせる。



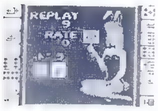
●花ピューター (82)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●スペースファイターX (82)
8-2 SHT
横スクロールのシューティング。SF-Xに変身中は5秒間3連射できる。左右に弾が撃てた。

●ダチョラー (83)
8-1 ACT
ダチョウを操作し、サッカーボールをけって敵に当てて倒すゲーム。はね返るボール当たるとミス。

●雀豪 (83)
専用コンパネ MJ
ギャルなしの3人麻雀。一風戦で順位によってクレジットが入る。コンピュータが異様に強かった。

●雀豪ナイト (83)
専用 MJ
雀豪にギャルがついたもの。点数制となり、二元牌を使ってあがることにより二元ラッシュあり、五連荘で役満になる。



●ナイトギャル (83)
専用コンパネ MJ
看護婦、テニスギャル、スチュワーデスなど6人の中から好きなギャルを選べる。

●対局麻雀戦 (83)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●悪戯天使 (84)
8-1 ACT
サソリ座、白鳥座など10種類を完成させ、矢を拾って悪魔を倒す。ボーナス面は難しかった。

●キックボーイ (84)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ウルトラ麻雀 (84)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

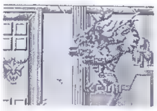
●雀豪レディ (84)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●麻雀キング (84)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●セクターゾーン (84)
8-1 RAC
敵を撃って倒したり、体当たりではじきとばす横スクロールゲーム。敵の残骸に当たってもミスになる。

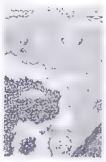
●チューブパニック (84)
2-1 SHT
3Dのシューティング。筒状の地形を進むもので、レバー操作で地形が回転して動いた。

●ギャリバン (85)
8-2 ACT
ギャリバンを操って、悪者たち(悪エイリアン?)を、バリバリやっつけていくという感じのノリを持った、キャラクターアクション。



●コップ01 (85)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●テラクレスタ (85)
8-2 SHT
格納庫を破壊し2号機~5号機まで合体させる。合体機数により、違うフォーメーションが組める。5機合体で無敵の火の鳥に変身し、体当たりで敵を倒せる。



●マグマックス (85)
8-1 SHT
横スクロールシューティング。上半身、足と合体すると強力な波導ガンを装着できる。

●スィートギャル (85)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●セクシーギャル (85)
専用コンパネ MJ
六連荘、七連荘するとスイートポーズでノブコール。白発中とあがり3つ揃えば三元ラッシュ。

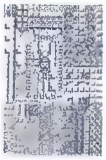
●パステルギャル (85)
専用コンパネ MJ
6人のギャルを選択できる。パズルチャンスゲームでギャルの水差を揃えると役満チャンス。

●花ロイヤル (85)
ごめんなさい 分かんねぇス 君の情報を待つ

●ダイナミックスキー (85)
2-1 SPT
後から見た画面で、ジャンプ、滑降、回転、大回転と豊富な種目があった。

●妖魔忍法帳 (86)
8-2 ACS
同社のアマテラスを時代劇風にアレンジしたような作品。敵よりも背景がライバル。

●アマテラス (86)
8-2
女戦士アマテラスを操作し、バリアに守られた脱獄囚を捕らえるゲーム。敵のエアモービルを奪い取ることができる。ストップ弾で敵を止められる。



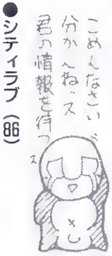
●マイティガイ (86)
8-2 ACS
真上から見た画面でパンチ、キックで敵を倒す。レーザービームやキャノン砲などの武器で攻撃。

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●**ダンガー** (86)
8-2　SHT
テラクレスタの続編のようなゲーム。ワープホールへ入ると異次元空間へ突入する。いろいろなフォーメーションがあり、3機合体でロボットに変型できた。

●**クリスタルギャル** (86)





●**シティラブ** (86)
専用コンパネ　MJ
花牌も使用の麻雀ゲーム。花牌は点が倍になるチャンス。三回あがると秘ギャルが見られる。

●**超時迷宮レジオン**
8-2　SHT
2人同時プレイで合体攻撃可能のシューティング。タイムボムで時間が逆行し敵がバックする。分かれ道で面を選べた。味方を救助するとボーナス得点。



●**ハイホー** (86)
0-3　QIZ
2P同時可能のクイズゲーム。絵クイズや二択のボーナスクイズがあり、正解率により女性が脱ぐ。

●**キッドのホレホレ大作戦** (87)
4-2　ACT
コミカルなキャラクターで展開する平安京エイリアン。旧名は、ノーピーキッズだった。

●**子連れ狼** (87)
8-2　ACT
タイトル通り、子連れ狼が主人公で、武士や忍者を相手に戦うゲーム。大五郎か付くと無敵。

●**テラフォース** (87)
8-2　SHT
地下は縦スクロール、地上は横スクロール。ミサイルで穴をあけ、地下に入れた。ミサイルの最強パワーアップの迫力はすごかった。

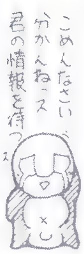
●**お嬢さん** (87)
専用コンパネ　MJ
勝つと、すごろくができるフィーチャーを入れた麻雀。高い手役ができづらいこともあり玄人好み。



●**制覇** (87)
専用コンパネ　MJ
6万5536色採用の高解像度で総勢8人のギャルを華麗に演出。麻雀で日本列島を制覇していく。

●**美女っ子夢物語** (87)
専用コンパネ　MJ
実写1人、アニメ3人の中からギャルを選べる。サイがゾロ目の時一度に2牌ツモることができた。

●**リバティセブン** (87)



●**ハイホーZ** (87)
0-3　QIZ
ハイホーの続編。1〜4人まで遊べ、旗上げや玉かくし、後出しジャンケンなどあり、楽しかった。

●**家元** (87)



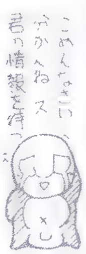
●**アームドF** (88)
8-2　SHT
フォーメーション攻撃が可能なシューティング。アイテムを取り、自機の左右にアーマーをつけ、弾を防ぐことができる。アーマーは3段階パワーアップ可。



●**クレイジークライマー2** (88)
8×2-0　ACT
名作クレイジークライマーの続編。シラケ鳥、カンバンなどもパワーアップし、クレーン、ジェットコースターなと、新たな邪魔か増えた。全6面。



●**テレフォン麻雀** (88)



●**美女っ子学園** (88)
専用コンパネ　MJ
女学生や校長などの学園アニメデモ有。配牌チェンジや、タブルツモ有。国分寺まゆみが良かった。

●**麻雀殺人事件** (88)
専用コンパネ　MJ
美少女の変死体の謎を究明するため、5人の容疑者と対戦して、犯人を探し出すという麻雀ゲーム。

●**麻雀好きの懲りない面々** (88)
専用コンパネ　MJ
刑務所入りの時の、左右にずらりと並ぶヤクザがいい。和がると気持ちEボタンを押してムフフ。

●**麻雀刺客** (88)
専用コンパネ　MJ
麻雀ゲームで最初に、ら、、まや、ま○かやエ○のようなマンガ、アニメのキャラを使った作品。でも、バグで、相手が和がった時の手役が真っ白なんてのも…。

●**桃源郷** (89)



●**宇宙より愛をこめて** (89)



●**祇園花** (89)
専用コンパネ　H
プレイ中に、パワーが登場すると、「必殺花吹雪」アイテムが使える。パワーは全5種類。

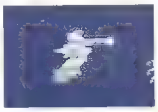


●**AV麻雀　ビデオの妖精** (89)
専用コンパネ　MJ
かつてAV女優の女王といわれた小林ひとみも出演し、御藤静、鮎川真理なども魅力的。

●**スキャンダル麻雀** (89)



●**戦え！ビッグファイター** (90)
8-3　SHT
現在最後の麻雀以外の作品。ロボットと、戦闘機に自由に変型できる自機で、敵をやっつけていく。変型中に発生するバリアが重要な鍵。



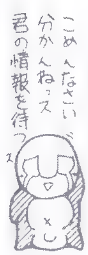
●**麻雀Gメン'89** (89)
専用コンパネ　MJ
「麻雀殺人事件」に続くAVG風麻雀第2弾。麻雀に勝つと容疑者から証言を得て捜査を進めていく。

●**ギャルの開花** (89)
専用コンパネ　MJ
マップ上のアイテムを次々と獲得し、ボスをクリアしてパスワードを解くと本物ビデオが当たる。

●**TOKYOギャル図鑑** (89)



●**ギャルの告白** (89)



●**麻雀レディハンター** (90)
専用コンパネ　MJ
バットマンもどきの主人公が女怪盗団を麻雀で倒していくゲーム。女怪盗の悲鳴がイカス。

●**トリプルウォーズ2** (90)
専用コンパネ　MJ
前作と同様のノリと、RPG要素を持つ麻雀。キャラは、新たに総入れ換えとなった。

任天堂株式会社

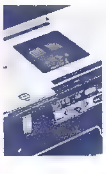


今でこそファミコンの任天堂であるが、昔はアーケード専門の部門として任天堂レジャーシステムがあった（今は任天堂に吸収されている）。名作は数多いが、ファミコンがブームを巻き起こすと同時にアーケードから撤退してしまった。

●**コンピューターオセロゲーム** (78)
0-4　TBL
端的にいってオセロのビデオゲーム版である。縦、横それぞれのボタンで位置を指定し、石を置く。コンピューターとの対戦のほか、2P対戦も可能である。



●**スペースフィーバー** (78)
2-1　SHT
任天堂が作ったインベーダータイプのゲーム。1つの筐体に3種類のゲームが入っている。左右に独立して攻めてくるものや一列しか現れないものなど。



●**トリプルウォーズ** (90)
専用　MJ
バスタード風のキャラクターをメインに、マンガ、アニメのキャラを入れ、さらにRPG要素も含まれている麻雀。

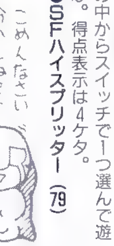
●**麻雀クラブ90's** (90)
専用コンパネ　MJ
闘牌中、画面中に唇や胸が出ている麻雀ゲーム。人数がかなり多く、かなり楽しめた。



●**AV花札　花のあげまん** (90)
専用　H
AV麻雀に続くビデオを使ったAVシリーズの花札版。AV女優を使った新しい映像が見られる。

●**ブロックフィーバー** (78)
パドル-1　BLO
3種類のブロックくずしゲームの中からスイッチで1つ選んで遊ぶ。得点表示は4ケタ。

●**SFハイスプリッター** (79)



●**シェリフ** (79)
8-CHSW　ACT
シェリフを操作し、外周を回る敵を撃つゲーム。敵が時々中に入ってくる時がある。時々出てくる鳥を撃つとボーナス。クリアボーナスが異様に高くなる。



●**シェリフ2** (79)
8-1　ACT
ゲーム内容はシェリフと一緒。チャネルスイッチではなくレバーの方向に弾を撃つようになった。

●**カラースペースフィーバー** (79)
2-1　SHT
A、B、C3種類の違ったタイプのゲームが遊べるインベーダータイプのシューティング。敵編隊が左右に分かれているもの、一列ずつ出てくるものなど。



●**モンキーマジック** (79)
ダイヤル-1　BLO
猿の形をしたブロックを消していくブロックくずしゲーム。

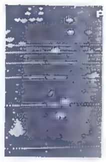
●**スペースファイアーバード** (80)
2-2　SHT
編隊を組んで飛んでくる敵を撃つゲーム。画面の端へ行くと少し上へ上がるような動きだった。自機1機につき1回火の鳥に変身して敵を全滅できた。



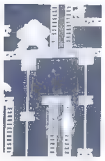
●**ヘリファイア** (80)
8-1　SHT
潜水艦を操作し、ヘリコプターや水上の高速艇を撃つゲーム。高速艇はたくさんの弾を等間隔にばらまくので、弾の間をくぐるのか難しかった。



ACS／アクションシューティング　ACT／アクション　BLO／ブロックくずし系　DET／ドットイート　FLP／ピンボール、フリッパー　GST／ガンシューティング　H、T／花札、トランプ　LDG／レーザーディスクゲーム

●レーダースコープ (80)

ギャラクシアンタイプのシューティング。一見3Dっぽく、奥で待機してるエイリアンが近づくにつれてやや大きくなる。画面が宇宙船のレーダー風なのだ。

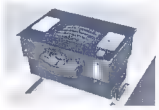
●ドンキーコング (81)
4-1 ACT
ゴリラにさらわれた姫を助けるゲーム。姫の落とし物を取ると、ボーナス得点。25mでのワープは有名。マリオ初登場のゲーム。

●ポパイ (82)

ACT
フルートの攻撃をかわしながら、オリーブの出すハートや音符等をとる。ホーレン草でパワーアップ。

●ドンキーコングJr. (82)
4-1 ACT
マリオに捕われたドンキーコングを、Jr.を操作して助け出す。最後はオリの鍵をはずしてクリア。

●スカイスキッパー (81)


●マリオブラザーズ (83)
2-1 ACT
床の下からパンチで敵を気絶させ、けとばし、全滅させる。高次面になると床を氷らされたり、つららが落ちてくる。ボーナス面有り、2P同時可。

●ドンキーコング3 (83)

SHT
1作目と2作目がアクションゲームだったのに対し、シューティングゲームで再登場した。

●VSアーバンチャンピオン (84)
ACT
1対1で殴り合いをする格闘ゲーム。敵を端に追いつめれば勝ち。パンチとガードの使いわけがこつ。

●VSエキサイトバイク (84)
RAC
山あり谷ありの横スクロールのレースゲーム。敵のバイクを妨害し、時間内にゴールさせる。

●VSクルクルランド (84)
4-1 ACT
杭につかまり方向転換しながら、すべてのコインを出すゲーム。一定数ウニを倒すと巨大ウニが出た。

●VSゴルフ (84)
SPT
ボタンを押すタイミングにより強さ、フック、スライスを打ちわける。2P対戦可のゴルフゲーム。

●VSテニス (84)
8-2 SPT
通常ショットやロブを使いわけスマッシュ、ボレーもできる。シングルスとダブルスがあり4P可。

●パンチアウト (84)
4-3 SPT
2つのモニターを使ったプレイヤーを後ろから見たボクシングゲーム。KOパンチの使い方が鍵。

●スーパーパンチアウト (84)
5-3 SPT
パンチアウトの続編。レバーを上に引くとダッキングができた。特徴のある敵が多く楽しかった。

●VSベースボール (84)

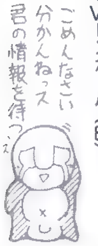
8-2 SPT
2P対戦可能のポイント制の野球ゲーム。安打や得点することにより、ポイントが加減される。

●VSバルーンファイト (84)
4-1 ACT
敵の風船を割り、けとばして敵を倒すゲーム。自分の風船を2つ割られるとミス。2P同時可能。

●VSレッキングクルー (84)
4-1 ACT
敵をよけながらハンマーですべての壁を壊すゲーム。爆弾の使い方が鍵。2P対戦が楽しかった。

●VS麻雀 (84)
4-2 MJ
VS筐体でプレイする麻雀ゲーム。レバーで、チー・ポン・カン・リーチを選択する。

●VSアイスクライマー (85)
4-2 ACT
ブロックを壊して、上に登っていくゲーム。24面クリアでボーナスステージがあった。2P同時可。

●VSピンボール (84)


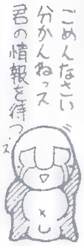
●VSバンゲリングベイ (85)
SHT
ヘリを操作し、一定数の敵基地を壊滅させる。爆弾補給のために空母に戻らねばならない。

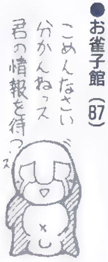
●VSサッカー (85)
SPO
任天堂バーサスシステムの一ソフトとして発売。シンプルなサッカーゲーム。

ビデオシステム株式会社

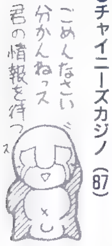
1982年、ビデオシステム京都設立、その後法人化しVISCO株式会社となる。3年後の1985年、VISCOから分かれ、ビデオシステム株式会社として独立した。ラビオレプスという話題を呼んだシューティングの他、麻雀、スポーツゲームも進境著しい。

●ランジェリーハウス (85)
2人の女の子が登場し、ゲーム中、プレイヤーリーチ時にウインクし、逆の時は舌を出す。

●お雀子クラブ (86)


●お雀子館 (87)


●お雀子館2 (87)
専用コンパネ MJ
内容的にはお雀子館とほとんど同じ。発売元が違うためこうなった。

●チャイニーズカジノ (87)


●ラビオレプス (87)

8×2 SHT
ビデオシステム初の横シューティング。敵に近づいての攻撃がパンチだったり、隠れテクニックがあったりと、よく練られたゲームだった。

●麻雀ファンクラブ (88)

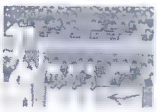
専用コンパネ MJ
「アイドル麻雀放送局」の流れをくむ。グラフィックがスクロールするのが特徴。

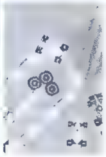
●アイドル麻雀放送局 (88)
専用コンパネ MJ
グラフィックが某アイドルにクリソツ一某タレントの声がそっくりで大爆笑。

●お雀子ハイスクール (88)
専用コンパネ MJ
テニス部、陸上部、ソフト部などの女の子を次々に倒していく麻雀。最後はソーズのお化けとの対戦。

●熱局雀士 (88)
専用コンパネ MJ
誘拐された恋人を救うため、魔亜雀連盟に挑戦するアドベンチャー麻雀。13種の特殊アイテムあり。

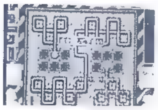
●麻雀夏物語 (89)
MJ
とんねるずが出ているマージャンゲーム。なかなか音楽が良かったのが印象深い。

●スーパーバレーボール (89)

4×2 SPT
スポーツシミュレーションゲーム第1弾。選手個人データ登録や2Pプレイ時の点差に応じて負けている方が強くなる援戦機能などが特徴。

●スーパーフォーミュラ (89)

2×B・A DRV
回転スクロール機能搭載のレーシングカーゲーム。4つのコースと6種類の特性の異なる車、そしてドライバーをそれぞれ選択でき、6台通信プレイが可能。

●ハットトリス (90)
2-1 PUZ
テトリス製作者のアーケード版第2作目。2個1組で落ちてくる6種類の帽子を5個以上重ねて消す。

●麻雀大予言 (90)
専用コンパネ MJ
グラフィックがスクロールするのだが、その時にNボタンで見たいところで止められるのが特徴。

●パイプドリーム (90)
4-2 PUZ
いろいろな形の水道管のパネルを配置してスタートのマスからゴールのマスまで水道管を導く。発売の大元はルーカス・フィルム。


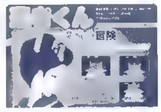
株式会社ユーピーエル


'72年、㈱ユニバーサルプレイランドとして設立。主にエレメカ(クレーン)の開発と㈱ユニバーサルのゲームの関東方面の販売を業務内容とした。'84年、忍者くんの発売と時を同じくして社名を㈱UPLに改める。現在エレメカやビデオゲームの開発、販売を行う。

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●**マウサー (83)**
4-1 ACT
プレイヤーはネコで、ネズミに捕らわれたネコのお嫁さんを助けに行くゲーム。

●**忍者くん (84)**
2-2 ACS
8種類の個性的な敵を手裏剣で倒していくゲーム。上から落ちてくる玉を3個集めると、ボーナスステージができる。難度が超高かった。



●**NOVA2001 (84)**
8-2 ACS
周りから攻めてくる敵を全滅させる。ポーズボタンで撃つ方向を固定しながら移動できる。

●**ペンギン君ウォーズ (85)**
2-1 ACT
自分の前にある玉を敵側に送り込み早く持ち玉をなくすか、タイムアップ時に玉の少ないほうが勝ち。投げた玉で敵を気絶させることも可能。



●**レイダース5 (85)**
4-1 ACS
パズル性の高い上下スクロールのゲーム。ターゲットブロックをすべて撃てばクリア。

●**XXミッション**
8-2
1942タイプの縦スクロールシューティング。超大型機や連射してくるヘリが強かった。

●**忍者くん阿修羅の章 (87)**
8-2 ACS
前作の忍者くんに比べ武器が増え、でかキャラあり、海中の面ありと内容が豊富になり、壁ジャンプやよじ登りなどのテクニックが増えた。

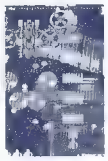


●**ミュータントナイト (87)**
8-2 ACS
目玉のお化けのような自キャラを操作し、空中浮遊を駆使してゴールへ向かうゲーム。隠れた名作。

●**アークエリア (88)**
8-2 ACS
NOVA2001の上位機種。自機のパワーアップがついて、多少やさしくなった。2P同時可。

●**アトミックロボキッド (88)**
8-2 SHT
左右2方向に撃てるキャラクターシューティング。ポーズボタンで撃つ方向を固定して移動できる。

●**オメガファイター (89)**
8-1 SHT
フルオートの縦スクロールシューティングで、パワーアップすればするほど、自機の射程が短くなり、また、自機の近くで敵を倒すほど得点が高くなる。



●**タスクフォースハリアー (89)**
8-2 SHT
縦スクロールのシューティングゲーム。自機の左右に小型戦闘機をつけることができる。地上弾の最高パワーアップは、かなり迫力がある。



●**うらしま麻雀 (89)**
MJ
麻雀なのに、どことなくUPLらしさが残っているのか、変なノリが楽しい。

●**ムスタング (90)**
8-2 SHT
P・47に似た横スクロールのシューティング。ボンバーが使えた。難度は多少低め。

アルバ

●**リアル麻雀 牌々 (85)**
専用コンパネ MJ
当時としては非常にリアルな画面だった。女の子は3人。難度も人気も高かった。音声合成あり。

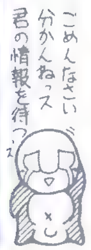
●**花道場 ( )**
専用コンパネ H
ビデオゲーム版、花札ゲーム。

アルファクス株式会社

●**XYZブロック (78)**
パドル BLO
アルファクスが作ってワールドが販売していたブロックゲーム。名前はジーゼットブロックと読む。

EPO

●**クリーンオクトパス**



ウィリアムズエレクトロニクス

●**ロードチャンピオン (77)**
HA RAC
コックピット筐体のドライブゲーム。

●**ディフェンダー (80)**
2-5 SHT
6種類の敵から地球人を守る。レバーは2方向のみで、上下移動と加速ボタンで自機を動かす。

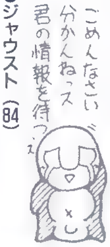
●**スターゲート (81)**
縦2-5 SHT
ディフェンダーの続編。スターゲートを使って惑星のあちらこちらにワープできる。



●**ロボトロン2084 (82)**
8-2 ACS
2つのレバー（移動、ファイヤー）を使ってエイリアンから家族を救う。

●**シニスター (82)**
8-2 SHT
隕石をついてクリスタルを集め、それをボムに変化させて顔の化物を倒す。64方向レバーの噂有。

●**スターライダー (84)**



●**ジャウスト (84)**
2-1 ACT
自分、敵ともにダチョウに乗っている。ジャンプして敵をつぶしていく。ボタン操作命。

●**ナーク (88)**
8-4 ACT
麻薬捜査官が麻薬の売人たちを撃ち殺していくゲーム。死体がリアルなのがけっこう怖い。

ウィング

●**与作とドン平 (79)**
2-1 SHT
木の上にいるカラスの弾をよけながらカラスを撃ち、木を切り倒すゲーム。ヨリイ製。

WAVE

●**アニマルスピード ( )**
0-4 T
スピードというトランプゲーム。対戦相手は動物なのだが、負けると妙に腹が立った…。

●**あしたのジョー (90)**
4-2 SPT
マンガのあしたのジョーをゲーム化した。得意技のクロスカウンターも使え、お馴染みのカルロスや、ホセ・メンドーサとも対戦する。



ウコーコーポレーション

●**ブレイクトライ (78)**
パドル BRO
当時人気のあったブロックくずし系のゲーム。

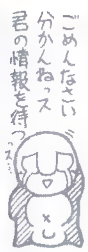
●**ピエロ (78)**
パドル ACT
文字通り、ピエロを使ったアクションゲーム。シーソーで風船を割っていくタイプのゲーム。

ウッドプレイス

●**キングオブボクサー (85)**
8-3 SPT
場外アッパーなどの必殺技が派手なボクシングゲーム。予告したラウンドでKOするとボーナス点。

●**リングキング**

●**SRDミッション (86)**
SHT



●**クラッシュロード (86)**
SHT
人を助けながら敵を撃つ縦スクロールシューティング。誤って人を撃つと得点が0に戻る。

●**ファイヤートラップ (86)**
8-2 RAC
自転車のレースゲーム。ライバルをパンチしたり、障害物をジャンプしたりしてゴールを目指す。

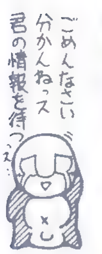
●**ミッション660 (86)**
8-2 ACT
クレクマタイプのビル登りゲーム。燃えゆく高層ビルを、障害物をかわしながら登って行く。

●**ザ・ディープ (87)**
8-2 SHT
一見、内容がアルファクスにそっくりなゲーム。エプリがあると、永パになったりも…。

4-2 SHT
画面上部水面にいる艦を左右に操作し、水中を往来する敵潜水艦へ爆雷を投下する。

ATW

●**ミスタークーガー (83)**



㈱エイブルコーポレーション

●**ミラックス (85)**
8-2 SHT
異次元空間でのシューティングファイト。奥から迫り来る敵を次々と撃つ。エクセリオンもどき。

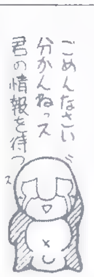
●**バルバルークの伝説 (86)**
2-1 ACT
攻略するためにはパズルセンスも必要。爆弾などで敵を倒すとアイテムが出現し展開が楽になる。

エキシディ Inc

●**ホッケー (74)**
パドル ACT
ボールをパドルで打ち返す。相手のゴールに入れれば得点。

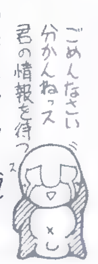
●**デスレース (76)**
DET
自分が操る自転車で、画面にいる小さな人間を次々とひき殺していく。日本でも問題になった。

●**ロボットボウル (77)**

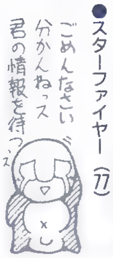


●**サーカス (77)**
パドル ACT
画面上部の風船を割っていく風船割りゲーム。国内でも似たような作品があるが、元祖はこれ。

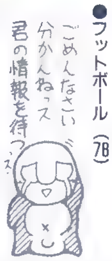
●**スーパーデスチェイス (77)**



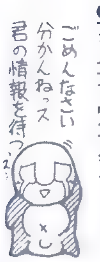
●**スターファイヤー (77)**



●**フットボール (78)**



●**ファイアーワン (79)**



ACS/アクションシューティング ACT/アクション BLO/ブロックくずし系 DET/ドットイート FLP/ピンボール、フリッパー GST/ガンシューティング H、T/花札、トランプ LDG/レーザーディスクゲーム

●サイドトラック (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●テイルガンナー2 (80)
8-2 SHT
テイルガンナーの続編。前作を開発したベクタービーム社を吸収して出来た作品。

●ターグ (80)
ACT
画面内に表される格子状の迷路の間を走るゲーム。実はこのぐらいのことしかわからない。

●クリーピークロウラーズ (80)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●スペクター (81)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ベンチャー (81)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●マウストラップ (81)
4-2 ACT
メイズの中、マウスを操作してアイテムを取っていく。途中、通れない道なども出てくる。

●ビクトリー (82)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ペッパー2 (82)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●クロスボウ (83)
SHT
弓矢による的当てゲーム。画面内の街中にいるあらゆる標的を狙い弓矢型コントローラーを操作。

SLOMO

●フリーダムファイター (86)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

㈱エスコ貿易

●M79アンビッシュ (77)
SHT
アメリカのラムテック開発のゲーム。

●ナイトレーサー (77)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●バズーカ (77)
海外メーカーである、プロジェクトサポートエンジニアリング製のゲーム。

●テーブルスーパーブレイカー (77)
パドル BRO
どこのメーカーが開発したか分からないが、エスコから販売されたブロックくずしゲーム。

●デッドアイ (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ディプスチャージ (78)
0-4 SHT
左右移動ボタンと、左右機雷投下ボタンを使い、駆逐艦で潜水艦をやっつけるゲーム。

●デザートパトロール (78)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●大富豪 (83)
H・C
トランプゲームの大富豪（大貧民）そのままのゲーム。ワニやフタを相手に6人でトップを競う。

SWR

●ダムバスター (82)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

エポス

●ザ・ゴルフ (83)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

エンゼルプランニング

●スピードアタック (84)
0-7 T・C
トランプゲームのスピードのゲーム版。2人対戦プレイができ、ボーナス1万点は絶対取れない。

㈱オーエム

●与作 (79)
2-1 ACT
鳥のふんやイノシシ、土中から出てくる蛇をよけながら、3本の木を切り倒すゲーム。

●ガイコツ999 (80)
SHT
砲台の上下で左右移動するガイコツを倒すインベーダータイプのゲーム。頭と胴と足で1セット。

㈱OK娯楽機器

●華麻雀 (85)
麻雀専用コンパネ MJ
女性のグラフィックで売る麻雀ゲームが多くなってきたころ、一切女性を出さなかった硬派な作品。

大森電気株式会社

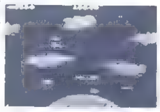
●スペースゲリラ (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●スカイラブ (80)
2-1 SHT
横や斜めに一直線に飛ぶ宇宙船を撃つゲーム。斜めにも弾を撃ってくるので、よけづらい。

●スカイウェイ (80)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●スカイベース (81)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●バトルクロス (82)
SHT
さまざまな形をした敵が出てくる横スクロールシューティング。敵の多様さもさることながら攻撃方法もキャラごとに違っていた。



●ザ・ショウグン (82)
4-1 ACT
面は全3パターンで、敵の忍者の攻撃をかわしながら、目的ポイントまでたどり着くゲーム。

●カージャンボリー (83)
8-1 RAC
自分の車を敵の車にタックルさせて破壊するゲーム。単純なわりにテクニックを必要とした。

●ドッジマン (83)
4-1 ACS
月面にいる宇宙飛行士を操作し、クレーターや隕石をかわし、敵と交戦をしながら、宇宙船へ帰還する。けっこう配点が低い。



●ポッパー (83)
8-1 ACT
ラビットを操作し、画面上にある六角形のパネルの色を変えていく陣取りゲーム。

㈱オルカ

●リバーパトロール (81)
2-1 ACT
穴のあいた船を操作し、おぼれている人を助けながら、浸水する前にゴールするゲーム。

●バーサッカー (81)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ザ・バウンティ (82)
2-2 ACT
リバーパトロールの続編。弾が撃てるようになり、砲台やヘリコプターからの攻撃がある。

●スラローム (82)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ファンキービー (82)
8-1 ACT
ミツバチが花の蜜を集めて、ほかの虫たちや障害物をかわしながら、巣に帰るゲーム。

●ルーパー (82)
4-0 ACT
バックマンの昆虫版。メイズ上にある年輪の上を通過すると瞬にして道の形が変化する。

●マリンボーイ (82)
8-1 ACS
海底にいる人魚姫の所までタイバーをたどり着かせるゲーム。海の中にはオルカ(?)も泳いでた。

●スプリンガー (82)
2-2 ACT
兎を操作し、雲の上を渡って太陽の所までいくゲーム。卵から怪獣が生まれるので、蹴って倒す。

●モグちゃん (82)
4-0 ACT
トンカチを持ったモグラを操作し、画面内すべてのフルーツを食べる。同一画面で2階層構造。

●スーパークラッシュ (83)
8-1 RAC
とにかく敵車のカマを掘りまくって敵車を破壊するゲーム。音楽がジッピーレースに似ている。

●ネットウォーズ (83)
4-1 SHT
何本ものラインの上で交戦する。途中、障害物やワープポジションなどもある。

●ホッパーロボ (83)
8-1 ACT
ロボットが画面内すべての鉄骨の上に置いてある箱を、ジャンプなどをして敵を倒しながら落とす。

●ドッグファイト (83)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

●ゾディアック (83)
8-1 SHT
縦スクロールのシューティング。敵機を撃ち発着時を狙って敵基地を壊す。着艦によるボーナスあり。

●スカイランサー (83)
8-1 SHT
左右方向にのみ弾を撃てるロボットで敵を倒すゲーム。チャレンジングステージもある。

●イスパイアル (83)
8-2 SHT
ショットと地上用ミサイルで敵を撃つ。ゼビウスによく似たゲーム。横画面で縦スクロール。

㈱カワクス

●ゴンタのロードラッシュ (82)
4-1 ACT
ゴンタを操作して、前から出て来る敵を槍で突いて、故郷のアフリカに帰るとクリア。

㈱関西企業

●ロータリースペースファイター (79)
2-1 SHT
キャラクターの型や、全体のスピードなどの違うインベーダータイプのゲーム。続編II・IIIあり。

関西精機

●大列車襲撃 (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

関西電子産業株式会社

●第3惑星メテオ (79)
ごめんなさい 分かんねっス 君の情報を待つ

CATS

●なめんなよ (82)
4-1 RAC
なめ猫ブームに乗って出たゲーム。なめ猫がバイクを運転し、他の暴走族をけちらしていく。

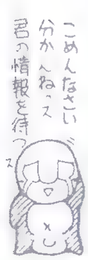
九娯貿易

MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

●エアーウルフ (87)
8-2 SHT
自機エアーウルフを操る。宙返りをしている時は無敵。画面の色があざやかで、横スクロール。

キワコ

●スーパーセブン (83)



●ミスタージャン (83)
4-2 ACT
麻雀とセガのペンゴが合体したゲーム。麻雀牌を押して敵を倒しながら役をそろえていく。

●役満クラブ (85)
専用 MJ
ビデオゲーム業界最初で最後の役満しばりの麻雀。役満であがる気分はとっても♡。

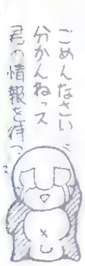
グラフィックテクノ

●タクシードライバー (84)
4-2 ACT
ジャンプもできるタクシーで客を拾い目的地まで運ぶゲーム。違反を繰り返すとパトカーが出る。

●THE X (85)
4-1 SHT
迫り来る侵略者から基地を守る。弾は地上を這っていれば横にも撃てる。グラフィックがいい。

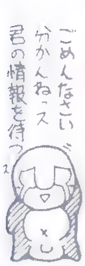
グリーンソフト

●あぶない放課後 (89)



K&K電子

●新花桐札 (85)

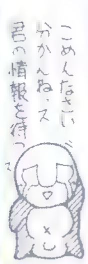


KKI

●ジャンパチ (83)
TBL
8枚の手牌をうまく交換しながら麻雀の役を作る。スピーディーな進行ができる。コインゲーム。

コスモ

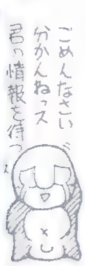
●雀道 (85)



ゴッドリーブ

●リアクター (82)
T-3 ACT
原子炉の中で敵をはじき飛ばして倒す。中央の核に吸いこまれるとミス。操作系が難しい。

●ケイブマン (84)



コンステラ

●レインボー



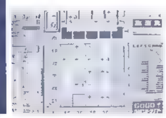
サクセス

●オセロ (84)
4-2 TBL
オセロゲームに初めて、待ったボタン、助けてボタンが付き、戦況表現のニコちゃんが印象的。

●スーパーオセロ (86)
8-2 TBL
7級から3段までのレベルが選べるオセロゲーム。横のじいさんの表情で戦況がわかる。

●究極のオセロ (90)
4-2 TBL
6人の中から対戦相手を選択。ゲーム終了後には、オセロ大学の10段階通信簿が待っている!

●琉球 (90)
3-1 PUZ
フィールド上部からトランプのカードを落とし、縦、横、斜めの5つのラインでポーカーの役を作る。おみくじでは次のステージが楽になる。



サミー工業株式会社

●STスペースインベーダー (78)
2-1 SHT
サミー工業が作ったインベーダゲーム。最初から色セロファンを付けて販売されていた。

●STギャラクシアン (80)
2-1 SHT
オリジナルとほぼ同じギャラクシアン。

SUNA

●ゴインドル (87)
パドル-1 BRO
豊富なアイテム、ボーナスステージもある全100面のブロックくずし。バンパーがある面もある。

●ハードヘッド (88)
4-1 ACT
堅い頭、というよりはほとんどガイコツのような頭のキャラを使うゲーム。動きがコミカル。

三機電子工業

●パチフィーバー (83)
専用ハンドルレバー
本物と同じ(?)パチンコ用のハンドルを使って遊ぶビデオゲーム版パチンコゲーム。

三共

●キャッスルテイク (79)
パドル-1 BRO
上下2段がまえのブロックくずしゲーム。クリアすると城が炎上する。

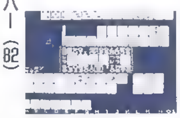
●ピラミッド (79)
パドル-1 BRO
ツタンカーメンの顔をしたブロックくずしタイプのゲーム。ボールが当たるたびに色が変わる。

サンリツ電気株式会社

●ロン・二人麻雀 (80)
専用コンパネ
サンリツ初の麻雀ゲーム。というよりはゲーム業界で現在出ている麻雀の原型というべき作品。

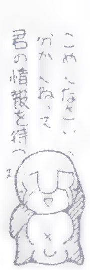
●ジャンピューター (81)
専用コンパネ
若者から年寄りまで巻きこんで麻雀ゲームブームをおこした作品。タイム制でプレイ中に時間は減っていく。勝てばその分加算される。

●ドリームショッパー (82)
4-1 ACT
シャッターを開けまくって1万点の買い物をする。買い物が済んだら彼女に会いにいく。



●レッドセクター (82)

●ヨットマン (82)



4-1 RAC
ヨットレースゲーム。風向きをうまく利用して海流に乗ったりしながら障害物をよけトップを狙う。

●ドクターミクロ (83)
4-2 ACT
ミクロ博士を操作し、ジャンプで移動し、気泡の上に飛び乗ったり敵と交戦したりする。

●バンバンカー (83)
4-1 DET
画面中、道路上にあるすべての風船を割ればクリア。敵車やアイテムもあり、けっこう点は伸びる。

●ジャントツスーパー (83)
専用 MJ
4人打ちの麻雀ゲーム。2人対戦プレイ可能で、九種倒牌やちょっと待ってボタンは珍しかった。

●六百間 (83)
H・C
普通の花札とは得点システムが多少異なる。相手より先に600点取ったら勝ち。対戦プレイ可。

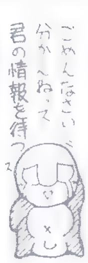
●Qイズ ジャンプ (83)
Q-Z
芸能、スポーツ、地理、社会の中から好きな分野を選ぶ。5問正解でボーナス面がある。

●アッポー (84)
8-3 SPT
プロレスゲーム。タイガーマスクや馬場、ブッチャーなどのキャラが2頭身で動くのが面白い。

●バンクパニック (84)
2-3 ACT
プレイヤーは保安官となり、3つのドアから時々現れる銀行強盗を撃つ。反射神経が要求される。

●コンバットホーク

●麻雀狂時代 (86)



MJ
女の子がコップの中に入っていて、勝つとジュースの量が少しずつ…。じらせる展開がたまらん!

●ガンバレ珍さん (87)
専用コンパネ
1コインと2コインでそれぞれプレイ時間が異なる。トーナメント方式で勝ち進んでいく。

●真由美ちゃん危機一髪 (87)
専用コンパネ
プレイするたびに経験値が上がる。パスワード入力方式を採用している。

株式会社サントス

●脱子ちゃん雀荘 (87)
MJ
ホワイトボードの初の作品。テンパイで流局すると、パンティーの色あてクイズもあります。

●スケバン雀士竜子 (88)
専用コンパネ MJ
アドバイスモード付き。BGMが数種類あり、ノリがいい。難度は低め、個々のキャラクターにも人気があり、ジャンルを超えて話題をふりまいた。



●フォト麻雀 (88)
専用 MJ
麻雀に勝つと、役に応じて、カメラのピントが…、少しずつ…、ほらあと少し…、ああ♡。

株式会社シグマ

●ゴールデンナゲット (78)
パドル
シグマ製ブロックくずし。'78年後期に発売された。アップライト型とテーブル型、両方あり。

●ゴールデンインベーダー (79)
2-1 SHT
下方の砲台でインベーダーを打ち落とすシューティングゲーム。

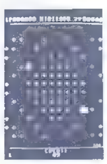
●ゴールデンクラッシュ (79)
4-1 DET
画面のコース上の点を取っていくドットイートゲーム。敵車をかわしながら点を全部取るのが目的。

●ザ・悟空 (79)
ACT
画面手前にいる主人公「悟空」を三角形のフィールド内のマス目に沿って動かし、途中にいる鬼をよけつつ天竺まで到達させる。



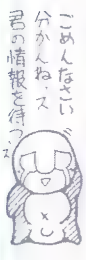
●レッドタンク (80)
4-1 ACS
自機のタンクを操作して画面上のドットを取っていく。敵のレッドタンクを撃つと高得点。地雷には要注意。レバーを後ろに倒せばバックも可能。

●ニューヨークニューヨーク (80)
2-1 SHT
ニューヨークの自由の女神を背景に、UFO軍団を撃ち落とす。「ブラボー」などの音声を発するコアを撃破するとボーナス、日本語で負けゼリフも表示。



●スパイダー (81)





ACS/アクションシューティング ACT/アクション BLO/ブロックくずし系 DET/ドットイート FLP/ピンボール、フリッパー GST/ガンシューティング H、T/花札、トランプ LDG/レーザーディスクゲーム

●R-2Dタンク (81)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ローリングスターファイアー (81)
特殊 SHT
エキシディ製のスターファイアーを可動筐体に組み込んだゲーム。受動的な体感はめずらしかった。

●ランチャーZ (81)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ポンポコ (82)
4-1 ACT
針や敵をかわして、画面上の野菜を取っていく。ツボの中にはボーナスか敵が潜んでいる。ジャンプの使い方がミソ。



●バトルクルーザーM12 (83)
2-1 SHT
船を操作し、魚雷を撃って潜水艦を撃沈させるゲーム。水面に出てから分裂する弾が難しい。

●赤ずきん (84)
4-1 SHT
ジグザグの山道をオオカミや障害物、敵(?)の攻撃をかわしながら進んで行く。

シネマトロニクス inc

●フリッパーボール (76)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

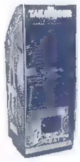
●スペースウォーズ (78)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●スターホーク (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●バリアー (79)
0-4
4方向ボタンで尾の長いカーソルを操り自分や相手、壁などにぶつからないように動き続ける。

●サンダンス (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●テイルガンナー (79)
8-2 SHT
ベクタースキャンを使った3Dシューティング。時間制バリアで防御できる。後部銃座からの視点のため、背景と敵機の相対感は迫力がある。



●レーザーウォーズ (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●リップオフ (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●アーモアアタック (81)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ドラゴンスレア (83)
4-1 LDG
非常にアニメーションの質が高い、レーザーディスクゲーム。ファンタジックな物語で魔物を退治する。操作も簡単で、画面に出る指示に従って行う。



●スペースエース (85)
4-1 LDG
ドラゴンズレアとほぼ同時期に出たレーザーディスクゲーム。こちらの方が、迫力やスピード感があり人気があった。若干難度も高かった。



●ワールドシリーズ (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ティンジャーゾーン (87)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

㈱ジャクソン

●フリッパージャック (84)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

㈱ジャトレ

●テーブルブレイク (78)
パドル BRO
ブロックくずし系のゲーム。シリーズでいくつかあった。このゲームでゲーム大会が開かれた。

●テーブルハスラー (78)
0-4 ACT
4ボタンで自分のカーソルを動かし、画面上の得点を目指して動き続ける。

㈱ショウエイ

●イントルーダー (78)
2-1 SHT
インベーダータイプのシューティングゲーム。カラー版、アップライト版あり。

●レッドサフス (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●アメラグ (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ムーンライダー (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●スーパーマン (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●TVフリッパー (81)
0-1 ACT
ピンボールを、ビデオゲームにした初の作品。当時にしてはレベルは高いと思う。

●スカイアーミー (82)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ストリーキング (82)
4-0 ACT
パックマン型のドットを通過するゲーム。主人公はストリーキングで、下着などのアイテムをとる。

スターン エレクトロニクス

●ムーンウォー (81)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●バッグマン (83)
4-1 ACT
3画面上にあるドル袋をすべて盗み出す。敵はツルハシやドル袋アタックで気絶させられる。

●クリフハンガー (84)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

㈱西武リース

●ゴールデンスピアー (78)
0-4
蛇状の長さをもった自機を上下左右ボタンで動かし、表れては消える点数板を追いかけるゲーム。

㈱セサミジャパン

●バスター (84)
8-2 SHT
かなりガンダムチックなロボットが、盾やビーム攻撃で敵のメカ軍団を倒す。背景グラフィックが美しく、敵の動きのバリエーションも多かった。



セントラル電子

●ナイトラブ (86)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●麻雀外伝 (86)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●流派 (87)
専用コンパネ MJ
6種類の流派を相手に勝ち進む麻雀ゲーム。1つの流派をクリアするごとにボーナスチップが入る。

セントラル レジャーシステム

●ラブリーマージャン
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●アダルトクイズ イブ
0-2 QIZ
○×方式のクイズゲーム。エッチな問題ばかりで、数問正解するごとに画面の女性が脱いでいく。

タートル inc

●UFO No.1 (78)
パドル
球がまるでUFOのように動く。続編で、得点が4桁のもの、動きが複雑なスーパーUFOがあった。

●スペーシアン (79)
2-1 SHT
縦画面で、上方にいる編隊から特攻してくる敵を撃ち落とすタイプのシューティングゲーム。

大平技研工業株式会社

●クラウンズゴルフ (84)
1-7 SPT
レバーの振りの大きさでショットの強さを調節する。コースを描くのが遅かったが、当時としては非常によくできていた。



●クラウンズゴルフインハワイ (85)
1-7 SPT
クラウンズゴルフのハワイアンコース版。コースの難度が多少上がっていた。

●レスキューバイオン (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●マスターズゴルフ (85)
1-7 SPT
クラウンズゴルフのコンピューター対戦型。オカモトワヤコとローラーボーの2人がいた。

●打雀 (85)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●スペースポジション (86)
2-2 RAC
ロードファイターの未来版のようなゲーム。ジャンプができるのが特徴。全7面。

●スーパークラウンズゴルフ (89)
SPT
クラウンズゴルフシリーズの4作目。飛距離UPや打ち直し等のアイテムがあった。

辰巳電子工業株式会社

●TX-1 (83)
HGAB RAC
3画面使用のドライブゲームはこれが最初。砂漠や雪景色、夜の街と世界各地のさまざまな背景が美しかった。

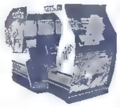


●TX-1 V8 (84)
HGAB RAC
前作の筐体をそのまま使用したパート2。アイテムなどのフィーチャーが増え、水たまりのボーナスもあり。



MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●バギーボーイ (85)
HGAB RAV
初心者、女性向きの「オフロードコース」を設定。一般客を引き入れようとした。㊙プレイテクニックもあるらしい。



●ロックオン (86)
8-1 SHT
3D視点のシューティングゲーム。敵機をロックオンできる機能や空中で静止できるホバーリング機能があり、リアルなドッグファイトが楽しめた。



●アパッチ3 (88)
スロットル-1 SHT
辰巳の体感シリーズ第2弾。そう、グレイアウトはボツ。さて、こちらはヘリを操作する戦争ゲーム。筐体は上下左右にしっかり体感する。すばらしい…。



●ラウンドアップ5 (89)
RAC
3画面モニターを使用したゲーム。ボスのロボット(バイク軍団)の多彩な攻撃をかわし、ターボを駆使して体当たりして逮捕する。



中央リース販売株式会社

●ファニーマウス (82)
4-1 ACT
画面は全体的に暗い。フルーツ、果物を1カ所に集めて面クリア。敵を池に落とすことができた。

●タイムリミット (83)
4-1 ACT
ビル内に隠された時限爆弾を探す。エレベーターアクションに似たゲーム。

●プログレス (84)
ACS
陸、海、空から攻めてくる敵を突破し要塞基地を陥落させる。海地帯の攻撃がかなりすごかった。

中部センター

●マイコンブロック (79)
パドル BRO
マイコンを使ったブロックくずしゲーム。その後これを基に別のゲームに変えられるキットが出る。

●ポンポコ与作 (79)
ACT
基本的にキコリが出てくるアクションゲーム。ポンポコというゲームと間違えやすいが別のゲーム。

●ラットパトロール (79)
中部センターのシステム「マイコンマックス」でキットによるソフト交換ができた。

ツムラ

●TVコンピューターDX (78)
パドル BLO
ブロックくずしタイプのゲーム。当時、ブロックタイプが多かったため他機種との違いはわからない。

●TVアタック (78)
パドル ACT
TVテニスタイプのゲームで、この手のものではけっこう後期に出たもの。

●ビデオセブン (78)
パドル BLO
パドルでボールを打ち返す、ブロックタイプのゲーム。7種類のゲームが1つの筐体に入っていた。

TADコーポレーション

●カベール
TB-1 ACS
トラックボールで自分と照準を操作し、画面内の敵を撃つゲーム。

●JuJu伝説 (89)
4-1 ACS
ゴリラを操作して、口から弾をはいて敵を倒すゲーム。3WAYなどのパワーアップもある。

テクノソン工業

●ドラキュラハンター (79)
4-1 ACT
卍型に攻撃できる十字架でドラキュラを倒す。画面上部の城に撃ち込むと1発クリアという技あり。

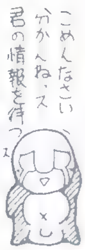
●トロピカルダイブ (80)
4-1 ACT
海中でダイバーを操作し、銛でタコやサメ、エイを撃つゲーム。面が進むとタコが異常に増える。

デジタルソフト

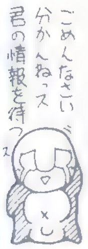
●まーじゃんピープショウ
専用 MJ
女子トイレやしげみ等ののぞきを題材とした、なんとも非常識なマージャンゲーム。

デジタル電子

●スイングギャル (87)

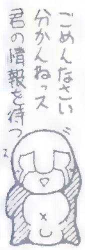


●アイドルの秘密 (89)



デジタルボックス

●やる雀 (84)



電気音響株式会社

●平安京エイリアン (79)
4-2 ACT
東大生が作ったゲームということで話題になった。「掘って落として埋める」というシステムが当時斬新で、様々な掘り方のテクニックが生み出された。



東葉娯楽機株式会社

●ネオポセイドン (80)
4-1 SHT
フロッグマンを操ってネオポセイドンを倒す。1エリアに海底面と基地面の2種類ある。

●ロッキー (80)
8-2 SPT
リンクを上から見おろしたタイプのボウリングゲーム。アップライトだが上から見る筐体だった。

㈱日本アミューズ

●アンブッシュ (83)
4-1 SHT
自機をタイミングよく操作して滑走路からテイクオフさせる。スピードがないと離陸できない。

㈱日本ゲーム

●モンスターゼロ (82)
4-1 SHT
全面クリアをすると何かが起きるという宣伝文句が謎を呼んだ。最終面クリア後、日の丸の旗が…。

●飛龍の拳 (85)
8-2 ACT
1対1の格闘ゲーム。たがいの体に出る印を攻撃してダメージを与え、様々な敵を倒していく。

㈱日本商事

●ゴールデンスペアー (78)
0-4 ACT
尾を引くカーソルを動かしながら、画面上に現れる得点表示に触れ、ポイントする。

●ミステリーゾーン (78)
パドル BLO
タイトルは不気味だが、いわゆるブロックくずしゲーム。何がミステリーだったかは記憶にない。

●リーディングゲート (78)
パドル BLO
日本商事が販売していたブロックくずしゲームの1つ。このほか、得点が4桁のバージョンもあった。

日本バーリー電子機器

●ブロックキング (78)
パドル BRO
ブロックタイプのゲームで、このほか、テニス、スカッシュ、サッカーなどにゲームを交換できた。

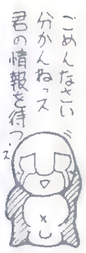
●バーリーインベーダー (79)
2-1 SHT
オリジナルのインベーダーに対して、キャラクター、筐体デザインが多少違うタイプのゲーム。

●サザンクロス (79)
2-1 SHT
インベーダータイプのゲーム。このゲームが出たころはブームが下火になっていた。

●赤いキツネ (80)
2+2-1 SHT
海外メーカーのバリーが開発したシューティングゲーム。レバーのほか左右移動用のペダルもあり。

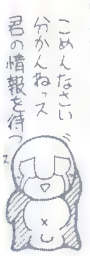
日本ベンディング

●タッチダウン (77)



バーリーサービス株式会社

●スペースエージェント (78)

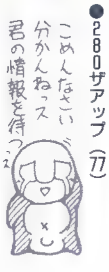


バリーミッドウェイ

●シーウルフ (76)
特殊 SHT
潜水艦の潜望鏡からのぞいた画面上で敵を倒すシューティングゲーム。エレメカっぽい要素がある魚雷戦ゲームだが、置いてあるとなぜかやりたくなる。



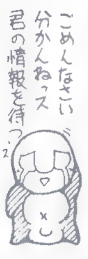
●280ザアップ (77)



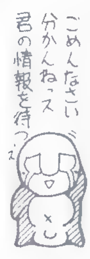
●ブーツヒル (77)



●デザートガン (77)



●ラグナレーサー (77)



●シーウルフ2 (78)
特殊 SHT
前作シーウルフが一人用だったのに対して潜望鏡が2つ付いた豪華版。1、2ともにタイトー販売。

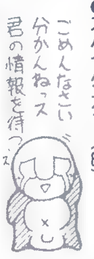
●赤いキツネ (80)
2+2-1 SHT
インベーダータイプのシューティング。砲台をペダルで移動させ、撃つ角度をレバーで調整する。

●ミスパックマン (81)



●ベビーパックマン (82)
4-2 DET
アップライト筐体で、正面にモニター、眼下にピンボール。条件を満たすとピンボールになった。

●スパイハンター (84)



●タッパー (84)
2-1 ACT
バーカウンターの上を次々とすべって来るビールを1コも落とさない様に受け止める。

●ティンバー (84)



●ランページ (86)
8-2 ACT
4つのモンスターのうち1つを選び、ビル・戦車などを破壊していく。人を食べると体力回復。

ACS/アクションシューティング　ACT/アクション　BLO/ブロックくずし系　DET/ドットイート　FLP/ピンボール、フリッパー　GST/ガンシューティング　H、T/花札、トランプ　LDG/レーザーディスクゲーム

●ゼノフォーブ (87)
ACS
斜め下に弾を撃ちながら鍵を探しゴールへ行く。3P同時可能で、アヒルなどのキャラが選べた。

パサテナ インターナショナル

インターナショナル

●ネクストスペース
8-2 SHT
9種類のパワーアップアイテムがあり、Aから-のアルファベットで見分ける。2P同時可能。

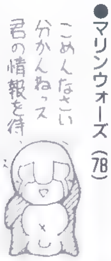
株式会社 バンプレスト

●バニッシュ (77)
パドル BLO
豊栄産業時代に出したブロックくずしゲーム。エスコ貿易から販売されていた。

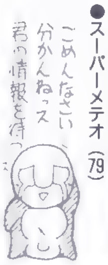
●スーパーブレイカー (77)
パドル BLO
バニッシュに続く豊栄のブロックゲーム。特に変わった点は見られなかったようだ。

●スーパースペーストレンジャー (78)
2-1 SHT
インベーダータイプのゲーム。変わっているところは、トーチカを壊すごとに減点されていくこと。

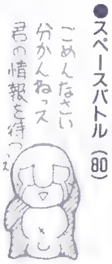
●マリンウォーズ (78)



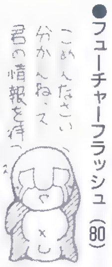
●スーパーメテオ (79)



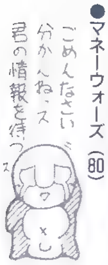
●スペースバトル (80)



●フューチャーフラッシュ (80)



●マネーウォーズ (80)



●ジャンプバグ (81)
4-1 ACS
ワーゲンが海越え山越え街越えて、魔女や敵の攻撃をよけながら、ジャンプの連続で進んで行く。

●王将芹沢八段 (82)
8-2 TBL
芹沢八段の出す詰将棋の問題に挑戦していく。最後に段位認定がある。

●ペンゴ (82)
4-1 ACT
アイスキューブをすべらせて敵をすべてつぶせばクリア。ダイヤキューブを3つ並べるとボーナス。

●ザ・闘牛 (84)
8-2 ACT
リアルな画面の闘牛ゲーム。猛牛に突かれると血しぶきを上げて倒れるのがグロクロしい。

●スワット (84)
4-2 ACT
海中のブロックに潜む敵を破壊する。上下のブロックがつながると敵の攻撃がハードになる。

●ごんべえのあいむそーりー (85)
4-2 ACT
某田中元総理大臣が主人公の大変凄いゲーム。敵キャラがG・馬場やカール・ルイスなどである。

●青春スキャンダル (85)
2-2 ACT
さらわれた彼女を助け出すゲーム。各面のボスをタイマンで倒した後のデモは青春そのもの。

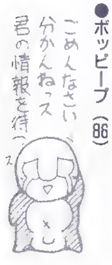
●ただいま特訓中 (85)
ACT
自転車体感ゲーム。他の体感ゲームと違い、実際にペダルを踏み動かすという、真の体感ゲーム。

●4-Dウォーリアーズ (85)
8-2 STG
横スクロールで、水子が攻撃してきたり、ボスが目玉を飛ばしたりとグロいゲームだった。

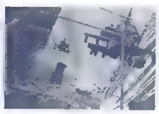
●ガルディア (86)
8.2 SHT
地上、空中か撃てる縦スクロールシューティング。RZ-DZやタースペイダーの隠れキャラあり。

●ラフレシア (86)
8-1 SHT
顔の形をした敵を撃っていくシューティングゲーム。ワイドビームが印象的。

●ポッピーブ (86)

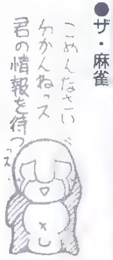


●サイバータンク (88)
特殊 SHT
機銃と、戦車運転プラス砲塔という2人で同時プレイができる。敵戦車と交戦しながら街の中を進んで行き、爆発の震動はなかなかよかった。



株式会社 ビスコ

●ザ・麻雀



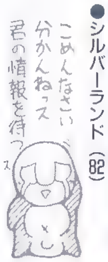
●ウィッツ (89)
4-1 ACS
バリケードの進化版。自転車に乗っている時は一度ミスしても大丈夫。敵は最高3人。全100面。

●阿修羅ブラスター
8-2 SHT
4種類のパワーアップのほか、4種類の特殊攻撃がステージごとに選択できる。2人同時プレイ可能。

●麻雀遊戯 (90)
専用 MJ
アニメタイプのキャラクターがしゃべり動く。動きのこまかさはこのタイプの中でも秀逸。

株式会社 ファルコン

●シルバーランド (82)



●恋ピュータ (82)
専用 H・C
花札のゲーム第1弾。やはり雀ピュータのように、シンプルにゲームを楽しむタイプ。

フェイス

●麻雀学園2 (88)
専用 MJ
麻雀学園の続編。ツミコミの種類が増えた。あがり役宣言で見事に当たるとボーナスパワー。

フジエンタープライズ

●マジックボックス (79)
この作品はタイトルしか分からない。けどメダルゲーム機のような気もするが。

●神風 (79)
レジャックのとは別のゲームなのは確かである。詳細は分からない。

船井電気株式会社

●インターステラ (83)
8-2.LDG
映像は、今日あっても驚かされるような、未来的感覚の異次元空間をマイシップで進んで行く。

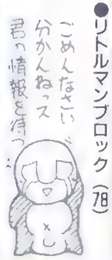
●インターステラザンガス (84)
8-2 LDG
少年が描いた落書きから、本物の戦闘機が飛び出すオープニングはあまりにも有名。



●エシュズオルンミラ (84)
LDG
プレイ前に、ゲームレベルを3つのうちから選べる。お姫様を助けるアニメーション型LD。

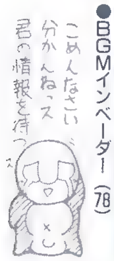
ブランズウィック

●リトルマンブロック (78)



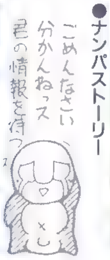
フルヤ産業株式会社

●BGMインベーダー (78)



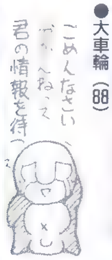
ブロックス

●ナンパストーリー



ベストシステム

●大車輪 (88)



ベント

●スカイUFO (78)
パドルBLO
ブロックくずしタイプのゲーム。球の動きがUFOのごとく妙な動きをして難度が高かった。

(株)ベンドジャパン

●テーブルコンピューター (77)
パドル BLO
ごく普通のブロックくずしだと思う。当時はインベーダーという言葉がタイトルに多く使われてた。

●テーブルコンボイ (78)
パドル BLO
テーブルコンピュータシリーズに続き発売されたブロックくずしゲーム。当然テーブル筐体版。

株式会社 ホームデータ

●麻雀放浪記 (87)
専用 MJ
ホームデータの麻雀の中でもあまり語られることの少ない作品。やはり女の子の絵がいまひとつか。

●麻雀放浪記外伝 (87)
専用 MJ
故阿佐田哲也監修だとタイトルに出てた。3人の相手から1人を選び、役満殿堂入りを目指す。

●麻雀放浪記 掟 (88)
専用 MJ
3人の中から対戦相手を選ぶ。だが相手は男で、脱がされるのは連れ去られた自分の妹。絵柄といい、設定といい一部のマニアにうけた。



●麻雀女子プロレス (88)
専用コンパネ MJ
麻雀とプロレスを組み合わせた作品。勝ったら、ビジュアルで進行する。決まった!!延髄切り!!

●麻雀クリニック (88)
専用コンパネ MJ
勝つと漫画のページをめくっていく。勝ち続けるとつぎつぎにストーリーが展開されていく。登場する女の子は全部で5人。



●霊界導士 (89)
8-2 ACT
きれいな画面で相手と一対一で戦う格闘ゲーム。特徴はやっぱり首チョンパだろう。

●鹿鳴館 (89)
専用コンパネ MJ
群がるブルジョア娘を倒して独身・貴族の地位を守れ!負けると結婚させられるという設定が凄い!

●個人教授 (89)
専用コンパネ MJ
画像取り込みの女性(生徒役)が組いながらもアニメーションした。2クレジットで3万点持ち。

●ビタミンC (89)
専用コンパネ MJ
「個人教授」の配役が医師と患者になったもの。患者の顔がかなり「個性的」だった…。

●麻雀レモンエンジェル (90)
専用 MJ
アニメ「レモンエンジェル」の3人(トモ・ミキ・エリカ)が麻雀ゲームに登場!当然ながら、グラフィックは保証付き。



ボナンザエンタープライズ

MJ/麻雀 PUZ/パズル QIZ/クイズ RAC/レース、ドライブ SHT/シューティング SIM/シミュレーション SPT/スポーツ TBL/テーブル遊技 (H/ハンドル B/ブレーキ A/アクセル G/ギア)

●ゴールデンスペアーズマークV (78)
0-4 ACT
4方向に移動できるカーソルを動かして、相手より早く得点板に触れてポイントを上げるゲーム。

ママトップ

●バーディー (83)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

(有)三木商事

●麻雀カメラ小僧 (88)
専用コンパネ MJ
役があがると、カメラ小僧が画面の下を横切る。その間にヌード写真が数枚出る。

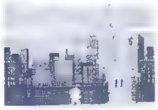
●かぐや姫 (88)
専用コンパネ MJ
コインゲームとして多く普及。ベット数によって絵が変わり、Aボタン連打でイタズラができた。

●台湾麻雀 (89)
専用コンパネ MJ
普通の麻雀より配牌が3つ多く、役の数が少ない。O、P、Qの牌は、ベットなどで代用している。

(株)ミッチェル

●ポンピングワールド (89)
4-1 ACS
モリを打って画面の球を割っていく。背景の絵は、世界中の名所の風景。単純なルールだかとても奥が深かった。

●ポーカーレディス (89)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ



八千代電気産業株式会社

●スーパーツイン (79)
4-1 SHT DET
豊栄から発売された作品。スーパースペースストレンジャーとドットイートの2つが入っている。

●モールアタック (82)
0×9 ACT
9つの穴からつぎつぎとモグラが出現するのをすかさず叩く。モグラのケツを叩くと減点。

ユウガ

●七対子 (88)
専用コンパネ MJ
「一萬去ってまた一萬」が副題。内容は「麻雀学園」の各ラウンドか、入れ替わっただけのもの。

●麻雀学園 (88)
専用コンパネ MJ
少女から熟女まで勢揃いの講師たちに勝って学園を卒業しろ！Hボタン連打の元祖。絵も音も秀逸。

ユニエンタープライズ

●頭の体操 (83)
0-4 Q-Z
4つのジャンルの中から得意なものを選んで挑戦！博士号をとれば、平仮名で名前も入力できた。

●ドクターQ (83)
0-4 Q-Z
4つのジャンルを選び、合格点に達すると次のラウンドに。デモの音声合成がリアル。

●ホールランド (84)
2-1 SHT
立体的なインベーダー。自機はロボット。ボスの歯をすべて撃ち落とすと周クリア。

●プログレス (84)
SHT
自機である戦車を操り、空や地上からの攻撃をかわしながら敵要塞を攻め落とすゲーム。

(株)ユニバーサル

●スクラッチ (77)
パドル BLO
国内でも多く出まわったブロックくずしゲーム。テーブルスクラッチは喫茶店などに多く置かれた。

●B-29 (77)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●サーカスサーカス (78)
ACT
シーソーの上を反動で人がジャンプし、上に流れている風船を人が割っていくゲーム。ビックも有。

●スターラブ (78)
パドル ACT
ブロックくずしの要素を発展させたゲーム。画面上に散らばった点をボールで消していくゲーム。

●コンピューターR2 (78)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ゲッタウェイ (78)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●コスミックモンスター (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ギャラクシーウォーズ (79)
2-1 ACT
砲台から発射したミサイルを、左右に動く隕石をよけて、上にいるUFOに当てるゲーム。

●コスミックエイリアン (79)
2-1 SHT
ギャラクシアンタイプのゲーム。面が進むごとに自機がだんだん前に出されるので難度が高かった。

●コスミックゲリラ (78)
2-1 SHT
左右に縦一列に並んだエイリアンに中央に並んだブロックや残機を取られないように撃つゲーム。

●スペースランチャー (79)
2-1 ACT
ギャラクシーウォーズとほぼ同じゲーム。UFOの近くに来ると前方にバリアが張られた。

●チーキーマウス (80)
2-1 ACT
チーズを取りにくるネズミをハンマーで叩くゲーム。時々でるバイキンは触れるとOUT!!

●ミスターガンマン (79)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●クレイジーグランプリ (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●マジカルスポット (80)
2-1 SHT
ギャラクシアンタイプのゲーム。敵はイモ虫から鳥に成長していき、成長するたび速くなる。

●スペースパニック (80)
4-2 ACT
掘った穴に敵を入れ、埋めて下に落とす。2段や3段以下に落とさないと死なない敵もいた。

●ゼロアワー (80)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●戦国の自衛隊 (80)
8-1 ACS
川の向こうから攻めてくる戦車を迎え撃つグロブダーのようなゲーム。

●コスミックアドベンチャー (81)
8-2 SHT
前方ショットとボムを使った横スクロールシューティング。宇宙都市のような所が舞台だった。

●レディバグ (81)
4-0 DET
回転ドアをうまく使って敵を誘導させる。敵の巣にある野菜を取るとしばらく敵が動かなくなる。

●スペースレイダー (82)
2-1 SHT
画面上部から様々な敵が攻撃をして来る。画面上の縦横に入っているラインが印象的。

●スナップジャック (82)
8-0 ACT
顔の下に車輪がついた自機を操作し、障害物をよける横スクロールのゲーム。足が伸び縮みする。

●エイリアンチェス (82)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●Mr.DO! (82)
4-1 ACT
地面を掘り進みリンゴを落としたり、石を当てて敵を倒す。菓子を取るとEXTRAキャラが出る。

●ダイナマイト (83)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●ジャンピングジャック (83)
4-1 ACT
サルやサイなどの攻撃をかわし、ドル袋を取りながらゴールまで行く。多くの隠れテクがあった。

●Mr.DO vsユニコーン (83)
4-1 ACT
ハンマーを使って穴を作り、敵を入れて叩いて下へ落とす。青い敵以外は直接ハンマーで倒せる。

●Mr.DOキャッスル (83)
4-1 ACT
ミスターDO対ユニコーンの海外バージョン。ブロックを落としてモンスターを潰していく。

●キックライダー (84)
8-1 RAC
スクーターがライバルの自転車やオートバイを倒しながらゴールを目指す。

●Mr.DO'Sワイルドライド (84)
4-1 ACT
遊園地を舞台とし、ジェットコースターや木馬にひかれないようにゴールにたどりつくゲーム。

●スーパードンキホーテ (84)
4-1 LDG
レーザーディスクゲーム。魔女にさらわれたお姫様を救いに行くというもの。

●DO-RUN RUN (84)
4-1 ACT
後にスーパーピエロという名で発売された。石をぶつけたり、丸太を転がして敵をつぶして倒す。

●インドアサッカー 2V2
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●トップギア (84)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

レーランド

●スーパーオフロード
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

株式会社ローラートロン

●ウッドペッカー (82)
4-1 ACT
ウッドペッカーや爆弾に当らないように木を食べて家を建てるゲーム。ビルを食べると逆襲可能。

●ドミー (83)
ACT
倒れているドミーを並べてたくさん倒すと高得点。あまりないコンセプトのゲーム。

●ミンキーモンキー (83)
4-1 ACT
邪魔物ミンキモンキーをかわしながら、グレートモンキーの指示にしたがって果物を動かすゲーム。

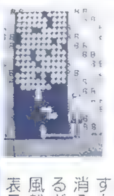
●姫四季舞 (89)
8-2 PUZ
積み上げられた花札を取っていき役をつくる花札版上海のようなゲーム。

●究極のストライカー (89)
8-2 SPT
サッカーゲームで、斜め上から見た画面。対戦相手に女の子のチームもあった。

●ギガンテス (90)
8-2 SHT
自機の4カ所に砲台などを装備することができ、アイテムを取る方向で装備する位置が決まる。全8話。それぞれ妙なタイトルがついている。

●バルーンブラザーズ (90)
3-1 PUZ
下から上に上る、いわゆる逆さのテトリス。風船を回転させると色が変わり、横の列を同じ色で消すと、多く消えたりするが、次の風船の形の表示がない。





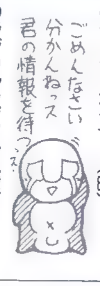
ロジテック

●アストロゲーター (81)
ごめんなさい
分かんねっス
君の情報を待つ

●マグマン (82)
ACT
地下マグマが大爆発を起こす前に敵を全滅させる。画面の感じはディグダグタイプだった。

ACS／アクションシューティング ACT／アクション BLO／ブロックくずし系 DET／ドットイート FLP／ピンボール、フリッパー GST／ガンシューティング H、T／花札、トランプ LDG／レーザーディスクゲーム

●ラッシュボクサー (82)



●ラジカルラジアル (82)
4－1　RAC
タイヤが敵車、丸太、ドラムカンなどを上手にかわしながらゴールを目指す。

●おしゃべりまちゃ (83)
Q－Z
おしゅべりな「まちゃ」さのやりとりで進んでいくクイズゲーム。クリアすると認定証がもらえた。

㈱ワールドベンディング

●UFOテーブルブロック (78)
パドル　BLO
ブロックくずしタイプのゲームで、打ち返したボールが変な動き方をする。100点で2プレイできた。

●ワールドインベーダー (78)
パドル－1　SHT
自機をパドルで左右移動させるという一風変わったインベーダータイプのゲーム。

●インベーダーウォーズ (78)
2－1　SHT
前作のワールドインベーダーをジョイスティックにかえたタイプのゲーム。

●ワールドインベーダーII (78)
パドル－1　SHT
ワールドインベーダーの続編。点数が5ケタ表示になり、難易度も数段階に調整された。

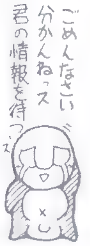
ワイプ

●TVセブン (78)
パドル　ACT
同じ年のビデオセブンに名前が似ているが、これもパドル&ボール系式のゲームが入ってたもよう。

めざすは真の完全版フルリスト

キミがやらねば誰がやる!?

とりあえず書けなかった所に関して「ゴメンナサイ!!」。しかし、まだあきらめた訳じゃないぞ。この世からゲームが消え去ろうとも、フルリストを完璧なものにしていこうと思っている。そのためにも、



が、入っている所の情報を待っている。そして明らかになった部分は、毎月ゲーメスト本誌で紹介するつもりだ。今回と同じような形で載せていくので、期待して待っていてくれ。しかもそれを切って、このリストにはっていけば、どんどん埋まっていく寸法だ。

なお、ゲームタイトルの間違いや、発売年不明なども、あわせてどんどん知らせて！待っているぞ。あのゲームが抜けてる！なんていうのも大喜びだ。

めざすは真の完全版、みんなの力を借りて実現させたいと思っている。そのためにもどんな情報でも寄せてほしい。

あて先は
〒101東京都千代田区内神田
1－15－15　柴田ビル
新声社　ゲーメスト編集部
「完全版フルリスト」係

FULL LIST SPECIAL THANKS TO
VMT DAN
植村　伴北
栢奈　胡桃
長崎　智久
登　政隆
あかむら・さき
BIG山口
P・MOKI
氷室　万寿
藤嶋　厳碩
伊藤　勝司
丹下　明子
江橋　康之
本橋　英司

◆本リストに掲載されている写真はすべて各メーカーの許諾および協力を得たものです。

頑張ったぜコーナー

●徹底解析したスペシャルのゲームはどれも1冊の本ができるほどのもの。みんなページ数が足りなくてヒ～ヒ～いってました。ダライアスももっと載せたかったのだけど…。許して。（ぜんじ）



●突然スペシャルのほうでアフターバーナーIIを担当したので、もう大変！決まった日から地獄が始まったのだ！
バブルボブルはカンストするまでに時間がかかるし。年とったかなあ。（ずるずる）



●最後の最後になって、サボったツケがまわってきて、徹夜が何日も続き、今キレまくってます。もっとページがあればグラIIが扱えたのに～。すべて私の責任です。次回に乞うご期待!?（じーぶー）



●編集部員になってから一番の大仕事になった増刊、私の人生の中でも大きな仕事になっただろう。これが僕たちの成果だ、素直にうれしいといいたい。多くのゲームの仲間たちに乾杯!!（水島屋T・J）





●ドルアーガの塔の記事は楽しみながら書けた。"自分で解いた"というクチではないが、宝箱の効果など細部の研究には同志と熱くなった記憶がある。個人的にも思い出深いゲームだ。（YOU・A）



●増刊。何と憂鬱で重苦しい言葉であろうか。私はこの悪の権化に物理的・精神的に蝕まれ、編集部員としてはもとより人間としての存在価値をも消失しかけている。虚偽である。（ウ邪り）



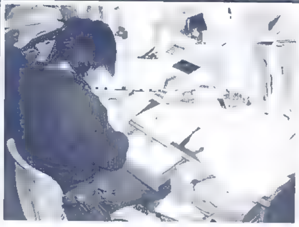
●私が担当したのは索引だけだが、つかれた～。もうヤダ。ダメ。ところでこの索引、ならび方がちょっと変でしょ。法則はあるんよ。私はバカやない（多分）。
感想…ねむい。（?かる）



●ギャル・アイのときもそうだったが、やはり本誌との同時進行はつらかった。フルリストのインベーダー以前のアップライトも名前とゲームが一致しないし。まあ、なにはともあれ終わった!!（悠理）

●いつか誰かがやらねばならぬ、アーケードゲームの全歴史がとうとうここに完成いたしました。めでたい!!今も昔もアーケードの歴史を支えてきたのはプレイヤーのゲーマー魂であった…。（栗原桃郎）





誰だよ！俺の机の上こんなにしたのは!!（さわたり）

●最近オールドゲームがやりたくてしようがない。ニューラリーXやらギャラクシーウォーズやら…うっジャンプバグもやりてえっ！…ハアハアどっかにレディバグは！ツタンカームはないか！（古葉）



●おう！俺だ！塩原だ！（©こばびー）
友人の弟が、卒業文集に、将来の夢は警察官（ジバン）と書いていたのを思い出した。
僕はさしずめ、政治家（バングラー）かなあ。（しお）



●ちょうど去年の6月頃、ファイナルファイトに一番はまっていたのだ。増刊の原稿を書きながらそのときのことを思い出した。今年はストII。来年は何をやってるのかしらね。（スピニングちゃら子）



●夜12時にきて、次の日の夜12時に帰る。食事は3食コンビニ弁当を食す。この規則正しい生活のおかげで僕は真人間になれました。こんなに充実した毎日をおくれる僕は幸せ者です。（馬田）



●今回のフルリストは資料も少なく、まとめるだけで数カ月もかかってしまった。今まで振り返られなかったビデオゲームを何らかの形で残しておきたい…そんな気持ちが支えでした。（さわたり）



●当初の発売予定は4月19日だった。遅れてゴメンネ。その分中身はキラリと光ってる。絶対大切にとっておこうって思える本になったはずだよ。ご協力いただいた大勢の皆さんどうもありがとう。（TM）



MJ／麻雀　PUZ／パズル　QIZ／クイズ　RAC／レース、ドライブ　SHT／シューティング　SIM／シミュレーション　SPT／スポーツ　TBL／テーブル遊技　（H／ハンドル　B／ブレーキ　A／アクセル　G／ギア）

THE BEST GAME

今こそ語れ!!激動のビデオゲーム外伝

ビデオゲーム ヒストリー

■

人類のあけぼの、類人猿が空中に投げ上げた骨片は一夜にして
ドッグファイトに血道をふきあげるジョイスティックへと変身した。
…だが、あれは本当に一夜の出来事だったのだろうか?
…僕らは、あまりにも多くの夢を見てしまったような気がするのだが…
語られるべき歴史が、ここにある。





ビデオゲーム20年史

1972年から現在に至る激動の20年間。今、ここで振り返る。

たった一つの出来事が文化に成りえるまでにどのくらいの時間がかかるのだろうか。ビデオゲームの歴史が始まって20年余りがたとうとしている。一大ブーム、急速な衰退、目にも止まらぬ速さで進歩する技術、法改正。現在のビデオゲームの置かれている立場はどのようなものなのか。過去をふり返ることによって浮きあがらせてみたいと思う。

'72年〜'77年 ●ビデオゲームの発生と進化

1971年、業務用ビデオゲームの歴史はアメリカで始まる。コンピュータスペースである。これは簡略化されたアクションゲームでナッチングから発売された。しかし、外部で開発されたもので販売台数も少ない幻の作品であった。

翌年の'72年、パドルとボールを使って打ち返すピンポンゲーム「ポン」が発売され、これを期にアタリが設立される。事実上、初めての、業務用ビデオゲームを開発、販売するために設立された会社である。

ここからビデオゲーム産業が始まるわけだ。そしてアタリはポンのアレンジゲームを次々と発売するのである。当然これらは台数こそ少ないが日本に入ってきていたようである。


'73年 エレポン（タイトー）、ポントロン（セガ）が発売された。

'73年、日本でもビデオゲームが姿を見せることとなる。タイトーのエレポンとセガのポントロンである。そのころは、まだゲームセンターといってもエレメカの類やフリッパー（ピンボール）そしてメダルゲームなどが中心であった。このタイトーとセガの2作品、どちらもパドルとボールを使ったタイプのゲームで、ポンの流れをくむものである。それから数年間はこのパドルとボール形式のゲームが多く出まわることとなる。ではそのほかにはどんなゲームが出てきたか、紹介しよう。

まずアタリのトラック10、ル・マンである。これは画面上にコースを作りそこを周回するドライブゲームである。この時すでにハンドル、ブレーキ、アクセル、ギアを用いてプレイするシステムができていた。日本ではスピードレース（タイトー）がある。画面は自車とその周辺を見おろした形で、コースを回るといった概念はなく、自車に近ずいてくる敵車をかわしつづけることが目的である。

ウエスタンガン（タイトー）は自分のキャラを8方向に移動させ撃ち合いをするゲームで画面上にはサボテンや岩山が見られた。当時の野球版を模したようなゲーム、ボールパーク（ミッドウェイ）などもあった。このころのゲームについていえることは実際の出来事やスポーツなどをシミュレートするタイプのゲームが多いことであろう。


'7?年 カーツンガン（セガ）。ガンシューティングの祖先。

'76年、ブレイクアウト（アタリ）が登場した。従来2人用が多かったパドル&ボール形式のゲームを1人でも遊べるようにしたもので、ブロックを壊すことで得点する。これは日本でも人気を集め、国内メーカー各社から続々と同種のゲームが発売される。そして、ここでゲーム業界に大きな異変が訪れるのだ。これまでビデオゲームはアップライト型の筐体が普通だったが、この人気のブロックくずしからテーブル型筐体が出始める。TTブロック（タイトー）である。そしてこのテーブル筐体のブロックゲームはゲームセンターだけでなく喫茶店などに数多く置かれ、サラリーマンやOLなどにもうけ、ブームとなるのである。


'7?年 TTスピードレース（タイトー）。テーブル筐体版。

'78、'79年 ●インベーダーで大狂乱

ブロックくずしゲームの影響でゲームセンターだけでなく喫茶店やデパート、駄菓子屋などでもビデオゲームを多く見かけるようになった。ビ

ビデオゲーム20年史

	主なゲーム	風俗・流行
1972年	ポン（アタリ）	ミュンヘン五輪 ベルサイユのバラ連載開始 上野動物園でパンダ初公開 浅間山荘事件 日本列島改造論 カラーテレビ普及
1973年	エレポン（タイトー） ポントロン（セガ） スピードレース（タイトー） ホッケー（セガ） サッカー（タイトー）	コインロッカー嬰児遺棄事件多発 オイルショック 読売巨人軍V9 ゴキブリホイホイ登場 夕張炭坑ガス爆発　死者61人 シルバーシートが初登場
1974年	ゴールキック（セガ） バスケットボール（アタリ） タンク（アタリ） バルーンガン（セガ）	ゲイラカイト 長島茂雄引退 ユリゲラーによる超能力ゲーム 超合金マジンガーZ登場 モナリザ、日本で初公開 コンビニエンス第1号 「セブンイレブン」開店
1975年	ウエスタンガン（タイトー） ボールパーク（ミッドウェイ） ラストイニング（セガ）	家庭用VTR（B、V）登場 サンバイザー 家庭用ゲーム機登場 ジョーズなどのパニック映画流行 スパルタ塾が登場 ちかれたびー
1976年	ブレイクアウト（アタリ） デスレース（エキシディ） プロゲード（グレムリン） ヘビーウェイトチャンプ（セガ） ナイトドライバー（アタリ） インターセプター（タイトー）	原付バイク登場 およげ!たいやきくん 田中首相逮捕 漢方薬ブーム

1 ビデオゲーム20年史

デオゲームがより多くの人に親しまれ、大都市ではブロックくずしを用いたゲーム大会が開かれたりしていた。

そんな'78年夏、タイトーがスペースインベーダーを発表する。これまでのゲームはボールとパドル形式のものが主流で、ほかにはサーカス系やドライブゲームなどである。当然シューティングゲームもあったが、プレイヤーが一方的に攻撃し、一定時間内にどのくらいの敵を撃墜、および破壊できるか競うものばかりだった。しかしスペースインベーダーは違った。謎のエイリアンから母星を守ることが目的で、敵はどんどん侵略しながら攻撃もしてくるのだ。従来の時間制とは違い、「やるか、やられるか」というコンピュータとの戦いがあったのである。

さて、このインベーダー、秋から年末にかけて人気を増していき、ついに一大ブームとなるのであった。このインベーダーブームは社会的にさまざまな問題をもたらし、良くも悪くも今のビデオゲームを取り巻く環境に大きな影響を与えた。その中の1つにコピー品の問題があった。

当時ゲームセンターに置かれているゲームのほとんどがインベーダーに変わり、一軒に何十台もあった。ブームで打撃をうけたパチンコ屋もゲームセンターに転業した。完全にゲーム機の数不足になる。そこでほかのゲームメーカーもインベーダータイプのゲームを作り始めたのだ。中にはブロックくずしの基板を流用したものや、音の出ないものなどタイトー製にくらべると非常に質の低いものも多かった。

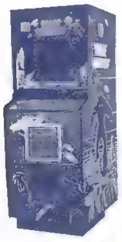


'76 ブレイクアウト（アタリ）。数多いブロックくずしの元祖。

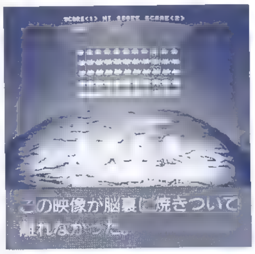
しかしゲームセンターにしてみればどこのメーカーの製品でもよかったのだ。インベーダーは儲かる。置いておくだけでどんどん客が金を落としていってくれる。とにかく台数を確保するために手あたりしだい買いに走る。これにより、にわかゲームメーカーも乱立する。どんなものでもインベーダーであれば売れるのである。数多くのコピー品が氾濫し、世の中に出まわっている半分以上を占めた。

そのような状況にオリジナル品を出したタイトーが黙っているわけがない。当然オペレーターに対して商品を滞りなく供給していかなければならないためメーカーにライセンスを与えるという形をとったのだ。つまりタイトー許諾製品として販売していくのである。しかし、次々に現れる無許諾製品に対して裁判になることもあり、波紋を呼んだ。

●評判の落ちたゲーム界



'78 [illegible]



この映像が脳裏に焼きついて離れなかった。

そしてもう1つの大きな問題が、インベーダーに関する犯罪である。インベーダーによる売り上げが高いのは周知の通りで、ゲームセンターは1台でも多く台が欲しい。その資金のため、恐喝や窃盗の事件が起こった。

また夜中にゲームセンターからインベーダーゲームを十数台盗んでしまう強者もいた。しかし業者だけが事件を起こしたわけではなかった。現在でも取り沙汰される青少年の犯罪である。とにかくゲームがやりたい、この一語に尽きるのだろうが、ゲームセンター内でのカツアゲは多かった。もっとひどいものになると自販機や公衆電話を壊したり、ゲーム機のコイン溜めをこじあける者もいた。

こんな話がある。インベーダーをやるため百円玉を入れようとしたが入らない。係員を呼んで台を開けてみたところ、お金がギッシリ溜まっていてそれ以上入らなくなっていた。それほどまでインベーダーの台には金があったわけだ。

また別の発想もあった。お金を使わずに百円玉を入れた状態にするにはどうすればよいか。そのため百円玉に見せかけた変造硬貨を使ったり、ハリガネをコイン投入口に差し込んだりするのである。電子ライターを使ってクレジットを上げる方法もあった。俗に電パチとかカチンコと呼ばれたもので、これを多用した中学生が50人近く補導されるに至った。またゲーム機用の鍵を盗みそれを使ってゲームをしたり、大量に複製していた事件もあった。これも学生が50人以上補導された。



パートIIも作られたが、コピー品に埋もれ目立たなかった。

このようなことが新聞やニュースに出ると、当然社会問題になる。国会でも取り上げられたり、各都道府県教育委員会やPTAでは小中高生はゲームセンター立入禁止という形で指導強化を始める。現在、校則などでの規制も元はここにある。そんなわけで、業界全体が自粛することになった。大手スーパーなどのゲームコーナーから一勢にインベーダーが消え、ブームは急速に衰退していった。'79年6月ごろのことである。

●ブームの過ぎ去ったあとに

1年間、日本全土を駆けぬけたインベーダーブームも終わり、残されたものはゲームセンター＝不良のたまり場という図式だった。ブームの終焉で多大な赤字を出したメーカーやオペレーターが次々に撤退していった。インベーダー倒産である。この恐慌状態の中でいくつかの作品が生まれるのである。

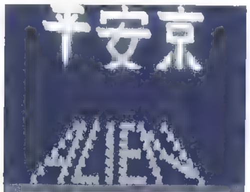
その1つがギャラクシーウォーズ（ユニバーサル）。これは地上砲台から撃ったミサイルをいん石に当たらないよう

	主なゲーム	風俗・流行
1977年	フィスコ400（タイトー） ディプスチャージ（グレムリン） サーカス（エキシディ） マンT.T.（セガ） スクラッチ（ユニバーサル） バリケード（ラムテック）	青酸入りコーラ殺人事件 スーパーカーブーム テクノポップ ぶらさがり健康器 王貞治、本塁打756号達成 たたりじゃー
1978年	コンピュータオセロゲーム（任天堂） スペースインベーダー（タイトー） ジービー（ナムコ） トランポリン（タイトー） シーウルフII（ミッドウエイ）	映画「スターウォーズ」 竹の子族 ピンクレディブーム 口裂け女 ラジコンブーム 24時間テレビ登場 深夜ゲームセンターなどで未成年者が多数補導される
1979年	ルナーランダー（アタリ） ヘッドオン（セガ） モナコGP（セガ） 平安京エイリアン（電気音響） ギャラクシアン（ナムコ） ギャラクシーウォーズ（ユニバーサル）	ウォークマン登場 プラモデル 豆乳ブーム 関白宣言 第1回、共通一次試験 外国人によるウサギ小屋発言 インベーダーブーム
1980年	ミサイルコマンド（アタリ） クレイジークライマー（日物） パックマン（ナムコ） スピーク&レスキュー（サン電子） サスケVSコマンダー（SNK） バルーンボンバー（タイトー） サムライ（セガ） ムーンクレスタ（日物）	ゲームウォッチ（任天堂）登場 貸しレコード「黎紅堂」開店 ルービックキューブ 山口百恵引退 NHKシルクロード放送開始 初のドリームジャンボ宝くじ発売 磁気ネックレス
1981年	スクランブル（コナミ） ニューラリーX（ナムコ） プロゴルフ（デコ） ジャンピューター（サンリツ） ドンキーコング（任天堂） フロッガー（コナミ）	なめネコブーム エアロビクス 神戸ポートアイランド博 佐川君事件

にかわし、上空のUFOに命中させるものである。このゲームはインベーダーの改造で簡単に作ることができてオペレーターにもうけた。

そしてヘッドオン（セガ）。画面上の点を取っていくドットイートゲームの元祖。インベーダーとは違う方向性で注目を集める。

そしてギャラクシアン（ナムコ）。インベーダータイプのシューティングゲームなのだが、敵エイリアンの動きが非常になめらかで、自機に向かって特攻をしかけてくる。色も綺麗でインベーダーのころのゲームとは違った、新しい時代を予感させる作品だった。


'79年 平安京エイリアン（電気音響）。永八防止で敵増殖。

'80～'85

●新しい発想のゲーム

ヘッドオンやギャラクシアン、そして次々に進歩していくドライブゲームなどでビデオゲーム界は次なるステップへと受け継がれることとなる。そして次々と個性的なゲームが登場する。

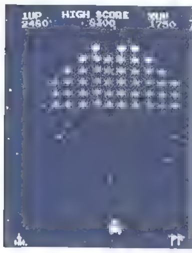
発売自体は'79年だが、電気音響の平安京エイリアン。これは初めて2人協力プレイを可能にした。ギャラクシアンタイプなのだが、自機の設定やメテオの動きに特徴を持たせたムーンクレスタ（日物）。

トラックボールを使いミサイルを撃ち落とすミサイルコマンド（アタリ）などがある。

そしてインベーダー以来、遠ざかっていた客を取り戻したパックマン（ナムコ）も登場する。これはヘッドオンタイプのドットイートゲームで、敵をかわしながらドットを取っていくのである。そして画面中4カ所に設置されているパワーえさを取ることにより逆襲できるシステムである。

このころからゲームメーカーのナムコが次々にヒットを飛ばし始めるのだ。迷路の中を走り旗を取っていくラリーX、そして難度を下げたニューラリーX。ギャラクシアンを発展させたギャラガ。そしてドライブゲームに新風を巻き起こしたポールポジションなど記憶に残っているゲームは多い。

'82年までこのようなゲームがヒットしていたのだがほかのメーカーもがんばっていた。現在の横スクロールシューティングの元祖ともいえるスクランブル（コナミ）。今までのゲームは縦画面で、上方の敵を下で横移動する砲台で撃ち落とすものであった。しかしスクランブルは横から見た状態で地形が動き一定区間をクリアするものである。そして画期的なのが、空中物と地上物の敵を別々に分けて攻撃する点にある。それ以後のシューティングゲームに与えた影響は計り知れない。



'79年 ギャラクシアン（ナムコ）。敵の攻撃、グラフィッ…た。

そのほかキャラクターの動きとアクション性に重点が置かれたドンキーコング（任天堂）がある。変わっている所ではツインレバーでビルを登るクレイジークライマー（日物）、喫茶店に多く置かれ、サラリーマンに人気のあったジャンピューター（サンリツ）など多種多様なゲームが出た。

そして'83年ゼビウス（ナムコ）が発売される。このゲームを見たとき驚いた人も多いことだろう。ビデオゲームの場合、その基板の性能で使える色数が限られている。当時は1つのキャラクターに対して数色しか使えなかった。しかもその色をカラフルに使っていかにもカラーらしさを出しているのである。しかしゼビウスは違った。使える色をすべてグラデーション（濃淡）にまわし、物体の質感で全体の雰囲気を統一していた。しかも各敵キャラの攻撃も個性的であった。淡々と続く無気質な音楽、ボスのアンドアジェネシス、縦スクロールシューティングで地上と空中を別々に攻撃できることなど、現在名作と呼ばれるのも当然のことであろう。



…年 スクランブル（コナ…）。横スクロールの基礎を…

そして'84年、まずは次のゲームを見てもらいたい。ハイパーオリンピック、ハイパーオリンピック'84（コナミ）、ザ・ギネス（サン電子）、ザ・運動会（タイトー）VS 10ヤードファイト（アイレム）、出世大相撲（SNK）、空手道（デコ）などである。気づいていると思うが、スポーツゲームが流行した年である。夏にはロス五輪が開催され、アメリカの大会らしくノリのいいオリンピックで、日本国内でも話題沸騰していた。それはゲームセンターも例外ではなかったのだろう。そしてこのスポーツゲーム、主にボタンを連打してその速さとタイミングがゲームの勝敗を左右するわけだ。

そこでよく見られたのがボ


'83年 ゼビウス（ナムコ）。こ…ームは珍しかった。

	主なゲーム	風俗・流行
1982年	ディグダグ（ナムコ） ザクソン（セガ） タイムパイロット（コナミ） ポールポジション（ナムコ） ムーンパトロール（アイレム） ジャングルキング（タイトー） リバーパトロール（オルカ）	映画「E・T」 インベーダーII裁判 テレホンカード登場 校内暴力多発、卒業式に警官動員 「機長！何をするんですか!!」
1983年	ゼビウス（ナムコ） マリオブラザース（任天堂） フロントライン（タイトー） TX-1（タツミ） ハイパーオリンピック（コナミ） アストロンベルト（セガ） チャンピオンベースボール(アルファ) マッピー（ナムコ）	任天堂ファミリーコンピューター 東京ディズニーランド、オープン 戸塚ヨットスクール事件 気くばりのすすめ 積木くずし
1984年	ザ・運動会（タイトー） ドルアーガの塔（ナムコ） マーブルマッドネス（アタリ） リブルラブル（ナムコ） ロードランナー（アイレム） 空手道（デコ） スターフォース（テーカン）	グリコ・森永事件 エリマキトカゲ チューハイブーム ロサンゼルス五輪 キン肉マン消しゴム 小・中学生のいじめ急増
1985年	スペースハリアー（セガ） ロードブラスター（デコ） グラディウス（コナミ） 魔界村（カプコン） ガントレット（アタリ） ワールドカップ（テーカン） ハングオン（セガ） ASO（SNK）	スーパーマリオブラザース 阪神タイガース21年ぶりの優勝 おニャン子クラブ 日航ジャンボ墜落、520人死亡 エイズ日本人患者確認
1986年	アウトラン（セガ） 源平討魔伝（ナムコ） 沙羅曼蛇（コナミ） イシターの復活（ナムコ） バブルボブル（タイトー） 怒（SNK） アルゴスの戦士（テクモ） アルカノイド（タイトー） 熱血硬派くにお君（テクノス）	岡田有希子自殺 ビックマンシール 使い捨てカメラ 三原山大噴火 ゲーメスト創刊

タンをコスってゲームをしている姿である。しかも百円玉を使っていることが多くコンパスやボタンの破損が相次いだ。少したつと硬貨を使う者はいなくなったが、ライターや、ガチャガチャのカプセルなどが使われだした。その年、ドルアーガの塔（ナムコ）がマニアの間で盛り上がっていたことも付け加えておこう。

'85年、この年は1月から新風営法が施行され、夜中の12時には店を閉めなければならなくなる。ゲームセンターの売上も落ち大きな問題となる。ゲームではハングオンやスペースハリアー（セガ）の大型体感ゲームが話題となる。そのほかパワーアップをシステム化したグラディウス（コナミ）などが発売された。

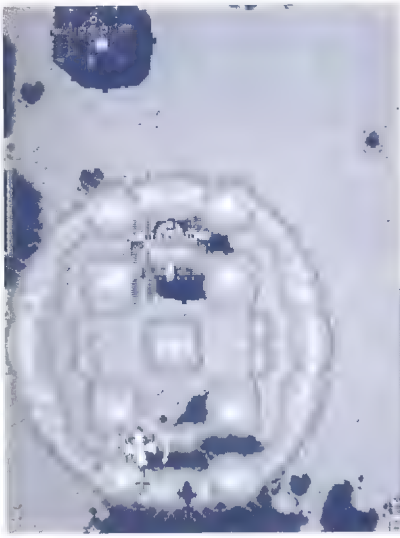
'86年～'91年

●リメイクゲーム

何の世界でも昔の作品が一定の周期で再発され流行する現象があるという。それがビデオゲームにもあてはまることなら、まさにアルカノイドがそれだろう。かつて大人から子供まで誰もが一度はプレイしたというブロックくずしのリメイクである。約10年前のゲームが今再びパワーアップして姿を現したのである。

他社もこれに続きギガス（セガ）、翌年クエスター（ナムコ）、ピタゴラスの謎（セガ）などが発売される。これらはすべてブロックくずしのタイプのゲームでそれぞれ違った特徴を持っていた。そしてこのリメイク作品がブームとなるのである。

幼いころ、ブロックくずしや、インベーダーに夢中になった子供が今や大人になってゲームセンターに帰ってきたのだ。またブロックくずしなどに見たこともない者には新鮮に映った。良くも悪くも再燃焼したのである。



'87年 究極タイガー（東亜プラン）。前方ショットと回数制限ボムの形式を確立した。



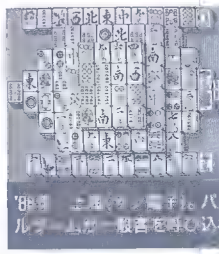
'88年 [illegible]ディウス（コナミ）。[illegible]パワーアップ。

●難度の高さと一般客

'86年以降となると沙羅曼蛇（コナミ）、R-TYPE（アイレム）、究極タイガー（東亜プラン）などが発売される。

しかしどのゲームも難しく、ある種の攻略法がわかっていないとなかなか辛いものだった。とにかく弾を撃ちながら敵弾をよけまくればいい——基本はそうなのだが、個々のゲームのルールやシステムを把握しなければならない。そうでないと、とても先には進めない。

難度高騰の原因は定かではないが家庭用ゲーム機の普及によるゲームに対する慣れと、マニアの増加などの要素もあるだろう。それに難しければ1回のプレイ時間も減る。時間あたりのインカムも上がるというオペレーターの論理もある。まあゲームの腕も人それぞれで難度の問題自体難易度が高いといえよう。



'88年 上海（サン電子）。パズルゲームが一般客を呼び込む。

●パズルゲームの恩恵

'88年の冬テトリス（セガ）が発売される。これは海外のパソコンゲームの移植でアクション性を要求されるパズルゲームである。まったく新しいルール、そしてシステム。今までに類を見ないゲームである。これが一大ブームとなり、一般客をどっとつかむことになる。1軒の店で5～10台近く購入し、常に客がついている状態であった。サラリーマンやOL、若いカップルまで多くの人がゲームセンターに足を運び、店も新たに改装して、店内を明るくしてイメージアップを図るようになる。かつてインベーダーブームによって不良のたまり場とされた面影をぬぐいさろうとしている。しかし今だにゲームに対する偏見は完全には消えていない。だが、純粋にゲームを楽しむ若者が、大人になってもその心を失わなければ、いつかきっと状況も変わるだろう。その時がくることを願いつつこの章を終わるとしよう。

駆け足でビデオゲーム20年史を見てきたわけだがいかがだっただろうか。'86年以降はゲーメストも発売されたということで特に時代の流れには触れなかった。補足しきれなかった所も数多いが、いずれ折を見て紹介したいと思う。



'88年 [illegible]（アイレム）。[illegible]



'88年 テトリス（セガ）。この作品で[illegible]

年	主なゲーム	風俗・流行
1987年	ダライアス（タイトー） ドラゴンスピリット（ナムコ） R-TYPE（アイレム） アフターバーナーII（セガ） ストリートファイター（カプコン） ファイナルラップ（ナムコ） 究極タイガー（東亜プラン） レインボーアイランド（タイトー） 1943（カプコン）	石原裕次郎死去 ドライビール ビリヤードブーム コードレス電話発売 おまじないブーム 第1回ゲーメスト大賞発表「ダライアス」受賞
1988年	テトリス（セガ） グラディウスII（コナミ） 超絶倫人ベラボーマン（ナムコ） イメージファイト（アイレム） ロストワールド（カプコン） ゲイングランド（セガ） 上海（サン電子） 達人（東亜プラン） ファイナルラップ（ナムコ） スタジアムヒーロー（デコ）	ドラゴンクエストIIIに殺到 ソウル五輪 なだしお、東京湾で衝突 ペレストロイカ 光GENJIによるローラースケートブーム 第2回ゲーメスト大賞「グラディウスII」受賞
1989年	ワルキューレの伝説（ナムコ） ファイナルファイト（カプコン） ナイトストライカー（タイトー） ストライダー飛竜（カプコン） ダライアスII（タイトー） グラディウスIII（コナミ） エリア88（カプコン） カプコンワールド（カプコン） スーパーモナコGP（セガ） プラスアルファ（ジャレコ）	ゲームボーイ（任天堂）登場 ミニ四駆ブーム 昭和→平成（元号改正） 一杯のかけそば セクシャルハラスメント 第3回ゲーメスト大賞「テトリス」受賞
1990年	パロディウスだ！（コナミ） マジックソード（カプコン） 雷電（セイブ） マーベルランド（ナムコ） コラムス（セガ） ダークシール（デコ） エアバスター（カネコ） カダッシュ（タイトー）	連続幼女誘拐殺人事件 紀子さんブーム ちびまる子ちゃん 第4回ゲーメスト大賞「ファイナルファイト」受賞



PCBの基礎知識

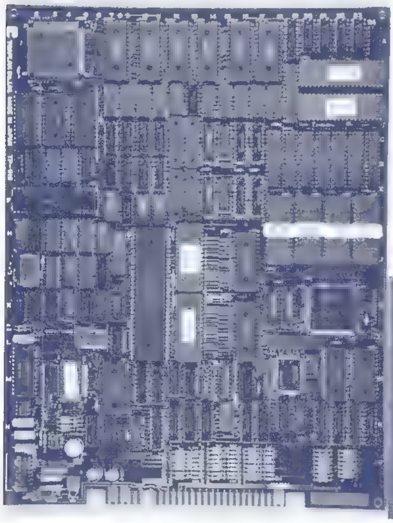
〜基板の実態とシステムボードのすべて〜

基板の正体とは?

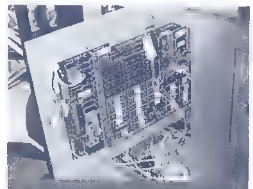
基板、PCB、ボード……いろいろな呼び方をされているけれど、この基板というものはいったい何なのだろう。読者の中にはけっこう知っている人も多いと思うけどわからない人のために説明しよう。

そもそも業務用ビデオゲームは一般に筐体（写真①）とよばれるものでゲームをするわけだけど、実はこの中に基板というものが入っているのだ。これはゲームがプログラミングされているもので30×40cmぐらいの大きさのボードにICやLSIなどの電子部品が多数取り付けられている。これが基板である（写真②）。

この基板を筐体から取り出して、違う基板を入れることによって別のゲームにできるのである。つまり家庭用ゲーム機でカセットを交換してゲームを変えることと、ほぼ同じことである。けれど業務用ゲーム基板はそんなに小さくないし1枚では足らず2枚〜3枚1組になっているものも多い。しかも電子部品がむき出しになっているので無造作にさわるとビリッときそうなシロモノである。だいたい分かってもらえたかな?ではそれがどのような経緯をふんで現在に至ったかを見てみることにしよう。



これが基板。この中にいろいろなデータが入っている。こ



演算処理の中枢であるCPU。写真はMC68000。写真①。

日進月歩の業界だ!!

はるか大昔、とはいっても今から15年ぐらい前のころのことだけどそのころの基板は現在出まわっているものと違ってやたらと大きいものだったり、枚数の多いものだった。さらに、それにも増して回路自体が異なり、TTL−IC回路というごついものが使われていたんだ。今となっては旧時代のものなので特に説明はしないが興味のある人は調べてみてもいいかもしれないね。

そのあと、技術の発展に伴い回路の中枢で演説処理をするCPU（中央演算処理装置）と、ゲームシステムやキャラクター、グラフィックデータなどがプログラミングされたROMなどの組み合わせによる形態となった。

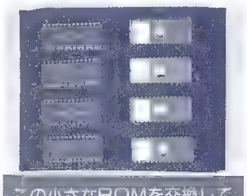
これが現在でも主流で、データを処理することに関していえばパソコンやファミコンなどともほぼ同じである。とにかく処理速度も上がり、容量も増えて昔に比べて表現できることも多くなり、グラフィックも綺麗になった。つまりハードとしての性能は格段に向上し、今でも日夜進化しているものなんだ。何だか話が少し難しい方にいってしまったが、次は最近特に多くなってきたシステム基板についてふれてみよう。

システム基板の誕生

かつてビデオゲームの創世期のころは、今のように基板単体で売られることはほとんどなく、すべて筐体とセットで売られていたんだ。というよりはそのゲーム＝筐体って感じで、特に筐体と基板を切り離して考えることはなかったのだ。だけど基板単位でメンテナンスが行えたわけだし、交換もできた。

そんな中、多少問題もあった。新しいゲームが出るペースも日増しに早くなり、1台50万〜100万円もする筐体（基板も含む）をそのつど購入することに対して不経済であるとの声が出るのも無理はなかった。なにしろ電源ユニット、モニター、コンパネなど基板以外のほとんどが流用できるはずだし、生産する側も新しい基板だけ作ればいいのである。そんなわけで、自然に新しいゲームを基板単品でも売るメーカーが増えてきた。

そのあと、基板の改造によるゲーム交換が行われるようになった。インベーダーブームが終わったころ多くみられたが、これはメーカー側が指定するゲーム基板をもっていれば、その基板を多少改造することで安い料金で新しいゲームに替えられるというものだ。当時、半導体の品不足と価格の高騰、そして基板のシステムを新しいゲームを作るたびに基本から設計しなければならないなどの問題が、これで、多少回避できるようになった。



この小さなROMを交換して別のゲームに替える。写真③。

この発想が現在のシステム基板につながってくる。ものによっては大がかりな改造が必要であったり、プログラムの暴走や基板自体が破損してしまう可能性も強かったが、これを基本的に流用可能な基板として設定して、改造というよりは完璧な部品交換という形で新しいゲームを供給するシステム設計がなされた。これがシステム基板だ。

ではシステム基板でゲームを交換する際のROM交換について説明しよう。まず、あるシステム基板を持っているとする。この本体となる基板をマザーボードと呼ぶこともあるのだが、この基板用のゲームをROMキット（写真③）という形で手に入れる。これはゲームのプログラムやキャラクターデータなどの入ったROMと呼ばれるICが十数個ぐらいセットになっているものである。ゲームによって価格はまちまちだが新品基板の半値以下のものが多い。そして付属の説明書で指定されているICソケットに、方向を間違えないように挿しこむだけなのだ。これでそのゲームとして基板が完成。

別のゲームにしたければそのゲームのROMを買ってきて、前に取り付けてあるROMをはずし前述と同じ作業をすればいいだけだ。

現在はほとんどこの形になっているようだが、それ以外のものを少し紹介しよう。

数々の挑戦

まずはデータイーストのデコカセットシステム、約30タイトルが発表された（写真④）。これはゲームのデータを全部カセットテープにセーブして、販売していたもので、'85年ごろまでゲームが出ていた。デコカセットシステム（以下DCS）自体は、基板部分とカセット用データレコーダーが合体したものでこれが筐体に取り付けられるようになっていた。そのDCSにカセットテープをセットしてローディングする。そののち約数分待ったのちにやっとゲームができるのであった。

なにしろこのDCSは79〜80年ごろから出始め、しっかりしたシステム設計の上で非常に安い価格でテープを出していた。当時において基板のシステム化をどこよりも早く現実化し、成功させた功績は大きい。しかしコンピューター関係の記憶媒体がカセットテープからフロッピーディスクへと移行していき、容量もぐんとアップしていく時代の流れの中で徐々に見かけなくなってしまった。

このほか、コナミのバブル

2 PCBの基礎知識

システムというものも変わっていた。磁気バブルメモリという形でデータが記憶された四角い箱を基板に取り付けることによりゲームができるというものだ。これも取りはずしが楽でメンテナンスが楽でいいかな?とも思ったのだが、ちょっと不都合が生じやすく、名作を生んでいながら短命だった。

このほかにもいろいろな形式のシステム基板があったわけだが、最後に現在出まわっているものの中からいくつか紹介しよう。

その中の1つがSNKのNEO・GEO。これはシステム基板ではないんだけど、ゲーム基板がプラスチックのパッケージに入っていて普通の基板よりサイズが小さくROMカセットになっている。だから取り扱いが非常に楽なのである。そしてMVS筐体というものに最大6本まで収納できて、その中からプレイヤーが遊ぶゲームを選択できるというもの。システム基板が1つのゲームの供給方法であるとするとNEO・GEOも新しい形のシステムであるということで注目したい。

もう1つがカプコンのCPシステム。これは通常の基板と変わりはないのだが、購入の方法がいくつかあり、当然基板単体、もしくは筐体込みで買うことができ、そのほか、現在所有しているCPシステムのゲームを下取りに出し、差額分を足して新しいゲームを手に入れられる。それと新しいゲームのROM交換も行なっている。これは一度メーカーに出してROMやサブボードを付けてもらい、新しいゲームに替えるのだ。ROMだけの販売はしていないので個人レベルで別のゲームに替えることはできないが、この高性能な基板で次々に名作が生まれることに期待したい。

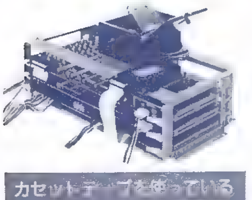
最後はセガのシステム32。現在、ラッドモビール1作しか発表されていないが、セガお得意のドライブゲームにその性能を発揮している。

従来のシステムボードはメインCPUが16ビットだった。だが、このシステム32は名前の語る通り32ビットである。簡単にいうと16ビットより、倍の処理能力があると考えてもらっていいだろう。

さらにこのシステム32は、他社のサードパーティー化を認めるという話もある。これはほかのメーカーでもシステム32用のゲームを開発して、高性能基板の威力を生かした作品を出せるのである。

まだ、具体的な話はよく分からないが、現実化すればもっと多くの32ビットのゲームが出るだろう。この業界初といわれる32ビットシステムボード、どのくらいのことがゲームでできるか未知数だが、技術にゲームアイデアが追いつかずに終らないことを願う。

とりあえず、基板に関することが少しはわかってもらえただろうか。今回触れたことはほんの一部分にすぎないけど少しでも多くの人の疑問を解決する手助けになったのなら幸いである。



カセットテープを使っている
DC[illegible]

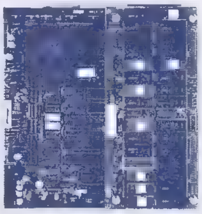
●システム18(セガ)

シャドーダンサー
エイリアンストーム
マイケルジャクソンズ
ムーンウォーカー
ブロクシード
クラッチヒッター

●システム24(セガ)

ホットロッド
スクランブルスピリッツ
ゲイングランド
クラックダウン
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ
ラフレーサー
ボナンザブラザーズ
クイズ宿題をわすれました

●システム16(A、B)(セガ)



メジャーリーグ	A	
ファンタジーゾーン	A	
カルテット	A	
メジャーリーグ(USA)	A	
ダンプ松本	A	B
アクションファイター	A	B
ダンクショット(B専用)		B
アレックスキッド	A	B
タイムスキャナー	A	B
エイリアンシンドローム	A	B
SDI	A	B
バレット(B専用)		B
スーパーリーグ(B専用)		B
忍	A	B
ソニックブーム(B専用)		B
エースアタッカー	A	B
獣王記(B専用)		B
パッシングショット(B専用)		B
エキサイトリーグ(B専用)		B
モンスターレア	A	B
ダイナマイトダックス(B専用)		B
テトリス(B専用)		B
スケバン雀士 竜子	A	B
タフターフ(B専用)		B
レッスルウォー	A	B
ベイルート(B専用)		B
ゴールデンアックス(B専用)		B
フラッシュポイント(B専用)		B
E・スワット(B専用)		B
MVP(B専用)		B
琉球(B専用)		B
オーライル(B専用)		B

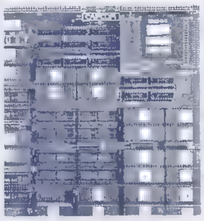
●システム32(セガ)

ラッドモビール

●バブルシステム(コナミ)

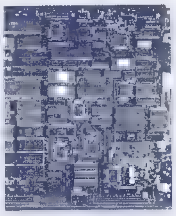
ツインビー
グラディウス
ギャラクティックウォーリアーズ
RF-2

●CPシステム(カプコン)



ロストワールド
大魔界村
ストライダー飛竜
天地を喰らう
ウイロー
エリア88
ファイナルファイト
1941
戦場の狼II
チキチキボーイズ
マジックソード
USネイビー
ニモ
ストリートファイターII

●システムII(ナムコ)



アサルト
オーダイン
未来忍者
フェリオス
ワルキューレの伝説
ファイネストアワー
バーニングフォース
マーベルランド
球界道中記
ドラゴンセイバー
ローリングサンダー2

●システムI(ナムコ)

妖怪道中記
ドラゴンスピリット
ブレイザー
クエスター
パックマニア
ギャラガ'88
ワールドスタジアム
ベラボーマン
メルヘンメイズ
爆突機銃艇
ワールドコート
スプラッターハウス
フェイスオフ
ロンパーズ
ブラストオフ
ワールドスタジアム'89
デンジャラスシード
ワールドスタジアム'90
倉庫番デラックス

●システム86(ナムコ)

ホッピングマッピー
スカイキッドDX
イシターの復活
源平討魔伝
ローリングサンダー
ワンダーモモ

●F-2システム(タイトー)

ファイナルブロー
ドンドコドン
メガブラスト
苦胃頭捕物帳
キャメルトライ
クイズH.Q.
ミズバク大冒険
MJ-12
ガンフロンティア
ルナーク
ハットトリックヒーロー
ゆうゆのクイズでGO-GO-
嗚呼 栄光の甲子園
ニンジャキッズ

●M-72システム(アイレム)

R-TYPE
Mr.HELIの大冒険
最後の忍道
イメージファイト
ドラゴンブリード
X-マルチプライ
エアデュエル

●メガシステム(ジャレコ)

P-47
キックオフ
武田信玄
伊賀忍術伝 五神の書
天聖龍
プラスアルファ
実力!!プロ野球
破兆
ザロードオブキング
妖精物語ロッドランド

●マザーボードシステム(データイースト)

ヘビーバレル
ドラゴン忍者
バーディトライ
ロボコップ
ファイティングファンタジー



3 筐体の進化

～体感ゲームの発生とその将来～

アップライトからテーブル筐体へ

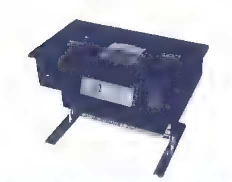
現在多種多様な筐体が出まわり、ゲームごとにさまざまなデザインのものが見られるようになってきた。ビデオゲームの歴史の中で最大限の進化をとげたものはその筐体にほかならないだろう。ではビデオゲーム20年の歴史の中でのその発展のようすを見てみ



①キャスリング(セガ)。この[illegible]た。

まず'73年に日本で発売されたエレポン(タイトー)や、ポントロン(セガ)はアップライト筐体と呼ばれるもので、立って遊ぶものであった。これはビデオゲームがアメリカで生まれたことの影響もあったようである。アメリカで発売されているものは現在でもアップライトが主流なのだ。

そして国内でも以後数年間はアップライトが全盛を誇るのである。しかし'77年、TTブロック(タイトー)が発売される。これはテーブル筐体というもので、喫茶店の4人掛けテーブルと同等の寸法をもち、対面した状態で座ってもコンパネが2つ付いており、画面反転(フリップフロップ)もするので交互に遊ぶことができた。そもそもタイトーはビデオゲームを作る以前はピーナッツの自販機やジュークボックスなどの開発・販売をしていた。このことが、テーブル型ビデオゲームが飲食店、おもに喫茶店に受け入れられることに有利に働いたようで



TTブロック-C(タイトー)。これはカラー版。

ある。そしてブロックくずしブームの影響もあってテーブル筐体の需要が高まり、ゲームメーカー各社からアップライト筐体に替わって販売されることになる。しかしアップライトもまだまだ多く、従来のゲームセンターではピンボールやメダルゲームと並んでアップライトが主流であった。

では次にそれぞれの筐体に応じた発展を見てみることにしよう。

●コクピット型筐体の発生



スピードレースDX(タイトー)。[illegible]

立って遊ぶよりも座ってプレイしたほうが楽。あまりにもあたり前の理由によってテーブル筐体にその座をとられたアップライト型だが、ドライブゲームの主流はむしろこっちにあったといっていいだろう。そもそもビデオゲームというもの自体シミュレーション要素が強く、その中でもドライブゲームはいい例だろう。筐体の造りも例外ではなく、'73年のスピードレース(タイトー)ですでに筐体にハンドルが付いていて、そのDX版ではイスも装備された。それ以降のものになると実車のようなコクピットに乗り込みハンドルやアクセルなどを使ってプレイするのである。

そして'82年ポールポジション(ナムコ)が発売となる。これまでのドライブゲームの



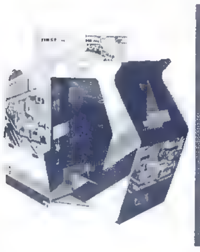
ポ[illegible]3D[illegible]。

映像が見おろし型が多かったのに対してこのゲームは3D視点になった。当然それまで3Dゲームがなかったわけではない。だが、とりあえず遠近感を出している程度のものが多く、このポールポジションほど完成度の高いものはなかった。特に背景の流れやコースの設定など注目すべきものがあった。

そののちレーザーグランプリ(タイトー)、スターウォーズ(アタリ)、サンダーセプター(ナムコ)などドライブゲームに限らず3D表示ゲームとコクピット筐体は現在でも一つの形として発展しつづけている。

●マルチスクリーンの大迫力

ポールポジションによってドライブゲームが注目を集めていたとき、もう一つ大きな衝撃があった。'83年のTX-1(タツミ)である。これもコクピット型の筐体なのだがモニターを3つ横に並べ視界



TX-1(タツミ)。視界はすべてモニター画面。この迫力ある筐体を見よ。

全体をカバーしてしまうものなのだ。この迫力には驚くべきものがあり、トンネルを抜けたあとの夜景の美しさなどは目を見張るものがあった。

それから'84年のGPワールド(セガ)では2画面構成なのだがモニターの間仕切りがなく、このようなものには'86年のダライアス(タイトー)の3画面合成、'88年の省遊記(ダイナックス)などがある。変わっている所ではバトルバード(アイレム)の2つのモニターの映像をハーフミラーで合成するというのもある。とにかく1つのモニターにとらわれず、不可能とも思えるゲームデザインを多画面構成にすることにより現実化していく技術は素晴らしいものがある。

●どこへ行く「大型体感」

その昔、マンTT(セガ)というバイクゲームがあった。バイクがクラッシュしたときの振動がコントローラーであるハンドルに伝わる機能が付いていた。ゲームとして表現されることが従来の映像や音による視聴覚以外の感覚に訴える——体感ゲームである。

時は'81年、ローリングスターファイアー(シグマ)が発売される。これはエキシティのスターファイアーというゲームを可動筐体に入れたものである。画面の映像に合わせてコクピット筐体が動く、これが現在最もポピュラーな形である。そしてスペースハリアー(セガ)の登場である。美しいグラフィックの3Dシューティングでハデに動く筐体、今でも体感ゲームを語る上でかかすことのできない作品である。'86年には体感ドラ



アウトラン(セガ)。可動筐体のドライブゲームをあたり前にした。

イブゲームの名作アウトラン(セガ)が発売されロングヒットとなる。

また自分で筐体を動かす体感ゲームもある。'85年のハングオン(セガ)である。バイク型の筐体にまたがり左右に傾けることによって操作するのである。この手のゲームはあまり多くないが今後も出てくることだろう。そののち、体感ゲームはより一層ハデな動きでプレイヤーを驚かせ、アフターバーナー、ギャラクシーフォース(セガ)などが話題になる。

そして現在、体感ゲームのハデな動きにも慣れ、肝心のゲームそのものの質が再度注目されている。ドライブゲームや3Dシューティングにこだわらず体感ゲームでなければ表現できないゲームが出ることが望まれている。

セガのR-360、ショーで出展されているタイトーのD³-BOS。ともに今、期待度No.1の体感ゲーム、今度の展開が楽しみである。



能動的な体感ゲーム。ハングオン(セガ)。バイクと同じように筐体をかたむける。



許諾製造とコピー品

〜無断複製によるライセンスの確立〜

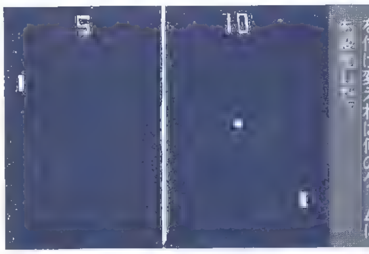
ビデオゲームの歴史のなかで、時代の流れをうまくとらえ主流になるもの、流れに乗れず消えていくもの、そのようなさまざまな栄枯盛衰があった。このコーナーはそのような話題を各項目別に分けて見ていきたいと思う。

まず始めは'70年代後半から'80年初頭にかけてのコピー問題である。ビデオゲーム史を語る上でコピー品は絶対はずすことはできない。

アイデアの共用

'70年代前半、テレビテニスなどと呼ばれるゲームが多く出まわる。これはポン（アタリ）を基にしたものである。パドルでボールを打ち返すというこのアイデアに基づき、各社が多少アレンジを加えテニス、サッカー、ピンポン、バスケットボールなど、球技であればそれをパドルとボールに置き変えてゲーム化していた。そして'76年ブレイクアウト（アタリ）が発売となる。俗にいうブロックくずしである。これもまた数多く同じタイプのゲームが出まわる。

そして'77年にはサーカス（エキシディ）が出る。これも風船割りと呼ばれいろいろなゲームがあったようである。


基本はこれ。スポーツの名前を付け変えれば何のゲームにも


一時期、大量に出まわったブ

実際に「ブロックくずし」とか「風船割り」という名前が付けられたゲームはほとんど見かけず、この2つの通称で呼ばれ、ほとんど同じような多くのゲームが氾濫していた。

このように海外から入ってきたアイデアを国内で多種多様な形に加工すること、これは、まさに日本の産業の発展形態を象徴しているといえるだろう。そしてこの亜流ゲームの出現が大きな問題になることはあまりなく、それよりも徐々に定着しつつあるゲーム文化の向上に貢献していたのだ。


サーカスゲーム、形式のゲーム

インベーダーのもたらしたもの

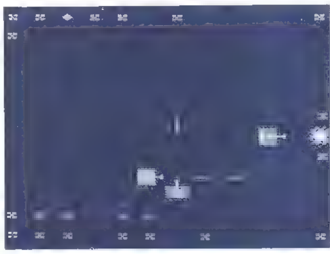
'78年、スペースインベーダー（タイトー）が発売された。それから一大ブームを巻き起こしたわけだが、その中で一つの大きな問題があった。それは非常に酷似したゲームが数多く出たことである。しかしそれも無理はなかった。異常とも思える人気のため、どこのメーカーのインベーダーであろうが売れてしまったのである。そこでタイトーはほかのメーカー数社に対してインベーダーゲームの製造販売を法的に許諾した。これが、ライセンスである。


問題のスペースインベーダー。いた人、逮捕される

そして正式にタイトーが認めた物をオペレーターに供給していくことでゲーム自体の質の低下をふせぎ無断コピーを禁じた。それ以後発売されるゲームは著作物としての権利を主張し始めるのである。

ここで一つ付け加えておくと、一般的な見方として現在のゲームメーカーはインベーダーのコピーで急成長したといわれることが多いがどうであろうか。実際に現存するゲームメーカーの多くは古くからゲーム開発に携わっていた。インベーダー自体、また、そののちのゲームもライセンスを受けて販売していた所が主である。無断コピーしていた所の多くはインベーダーブーム後のパニックに耐えきれずゲーム開発から離脱していったのである。

たしかに当時のゲームメーカーはインベーダーブームによって多くの利益を得ただろう。しかし現在、ゲーム業界に対して知的所有権に対する認識の甘さを指摘される部分もあるので、この問題は今後もみんなも考えていただきたい。


ビデオゲームス社のスーパータンク。

著作権法による保護

インベーダーによるコピー問題はついに法的処分をするまでに至った。これは単にインベーダーに似たゲームを作る程度のことではなく、プログラムそのもののコピーに対する問題であった。俗に、インベーダーパートII裁判と呼ばれるもので、オペレーターが発注したスペースインベーダーパートIIに対し、ある業者が別の基板にインベーダーパートIIのプログラムをコピーし、それを売っていた事件である。

プログラムをコピーしたのだから別の基板でもほとんどグラフィックなどは変わらず、オリジナルだといって売っても分からないわけである。しかし、この裁判でテレビゲームのプログラムは著作権法上の著作物に当たるとして裁かれることとなる。これはとても大きな意味をもつのである。

これまでゲームのシステムおよび画像はプログラムという一般には理解し難いものであり著作物として認識されていなかった。この判例をもってプログラムが保護されたわけだ。ゲーム業界のみならずコンピュータ業界全体に衝撃をあたえた。結局、それ以後不正コピーは逮捕者を続出させ、衰退していくのである。

'91年現在コピー問題は影をひそめた。しかしいろいろと話題をまいたコピー品も振り返って見てみると結構おもしろいものがある。最後にその1部を紹介し終るとしよう。



オペレーターにはほとんどわ

今さらどこのメーカーが作り、何のコピーだなどと公表するつもりはない。オリジナルと同様みんなを楽しませてくれた作品だ。ごく一部だが掲載しよう。これがオリジナルだと思っていた人もいるのではないかな？

ゼビオス	ジャングルボーイ	
バトルス	ジグザグ	
アミーゴ	コックレース	
スペースパイロット	ジャクソン	
タイムエイリアン	ギャンダ	グランドレーサー
スペースマン	ギャラック	スキャンダルマン
マリオブラザース	フロッグ	ドンキーキング
ルートX	ミスタールー	マサオジャンプ
パックワン	ストロングX	パック2
ペンタ	プータン	カーチェイス
トップポジション	ボブルボブル	ボパイマン
トップレーサー	ナスタンラーガetc.	ピラニア



ゲームサウンド今昔物語

～ブザー音からデジタルサウンドへ～

かつてモノクロ無声であった映画が、百年近くかけて一歩一歩あゆんできた進化の道のりを、ビデオゲームは10年たらずのうちに走りぬけてしまった。ついこの間のように思える「ブロックくずし」との出会いから、まさにあっという間の10年間。360度可動筐体も、リアルタイム3D映像も、リアルなステレオサウンドも数年前には〝夢〟に過ぎなかったのだ。ハードの制限を越え、さらに表現の可能性を追求してきたビデオゲームの、短いながらも充実した歴史を振り返るとき、この夢の日々を共に送ることができてよかった、という静かな感動をノスタルジーとともに覚える。

さて、このページではビデオゲームの〝目に見えない〟進歩のひとつである、サウンド関係の歴史について解説しておくとしよう。

原初、ゲームはピコピコだった

現在でこそへたなCD以上のサウンドを奏でてしまうゲームサウンドだが、初めのころは本当に貧弱なもので、「ピッ」とか「ピー」、**せいぜい3～5秒のフレーズが単音で奏でられるだけ**という、ほとんど車のクラクションレベルの音が響いていたのだ。

もっとも当時はシンセサイザーや音源チップなどというもの自体ろくに存在せず、あのスペースインベーダーのサウンドを作るときも基板上でICや抵抗を取っかえひっかえしていたのだという。それでもあの「ブッ　ボッ　ブッ　ボッ」というエイリアンの歩行音はなかなか不気味で、プレイヤーの心臓に少なからぬ負担を与えてくれたものだ。

余談だが、日本のシンセサイザーアートの先駆者であるYMOのファーストアルバムは、当時の代表的ブロックくずしタイプゲームのひとつ、風船割り（タイトーアクロバット）のサウンドアレンジからはじまる――。

古きよきPSG時代

さて、一般的にゲームサウンドというのは各種**効果音**と**BGM**の2種にわけられる。コイン投入音や爆発音など、ゲームのプレイ中には数多くの効果音が鳴り響いているわけだが、実は**これら効果音はBGMを奏でているのと同じ音源が鳴らしているのだ**。昔のゲームのサウンドハードは同時発声数（ピアノの鍵盤を押す指が何本あるか、と考えればいい）が少なかったので、効果音が鳴ってるあいだBGMが1パート消えていた、なんてことがよくあった。

全国にゲームセンターが開店し、毎月いくつかのゲームがコンスタントに登場するようになると、**PSG**という音源がゲームサウンド用に定着する。これは**矩形波と呼ばれる電子音3音＋ノイズ1音を同時に発声**することができ、「楽曲」と呼ぶに耐える美しいメロディーで実に多くのゲームに色どりをそえた。現在のファミコンに用いられている音源がこれに近い。

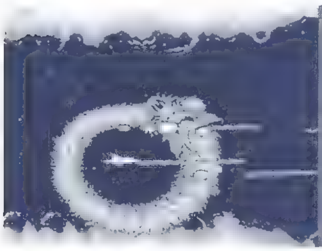
PSGの音はそのままではいかにも「電子音」的な平たんなものだが、各社のサウンドクリエイターたちはこの3音＋1音で表情豊かなゲームサウンドの数々を生み出してきていたのだ。リブルラブルなど一時期のナムコのBGM・効果音群に、その名人芸の一端をうかがうことができよう。



ディスコ・インベーダーなるレコードも出た

強力なFM音源、そして

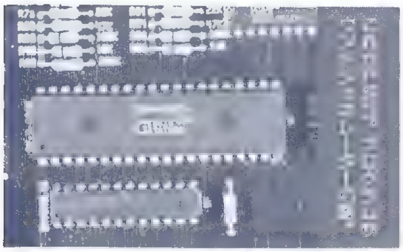
次に登場してきたのが、**FM音源**と呼ばれる音源チップ。'84年、影の伝説や戦場の狼でお目見えたFM音源だが、その魅力が爆発したのはステレオスピーカーがプレイヤーに向けて配置された「沙羅曼蛇」においてだったろう。海外ゲームゆえにあまり知られていないかもしれないが「マーブルマッドネス」の音楽がこのFM音源を駆使しまくっていて、当時のプレイヤーはその洗練されぬいたセンスに舌を巻いたものだ。



ステレオサウンドが迫力!!であったAV感覚のシューティング〝沙羅曼蛇〟。

FM音源の特徴は、**音の音色自体を自由に変えられる**ということ。すなわち、生楽器により近い音を合成し、曲を演奏させることができるわけで、音楽演奏用のシンセサイザーなどの多くにも用いられている。

PSGに比べて格段の表現力を持つFM音源だが、音を作るのが難しい、音がこもりやすい、爆発音などのノイズが出しにくいなどの弱点もある。そこで、FM音源が登場してしばらくはFM3声＋PSG3声というパターンが目立っていた。**現在のおほとんどのビデオゲームはこのFM音源を使用している**。



最近になって、AVテクノロジーの発達にともなって、これぞとどめという感のある音源が登場した。スペースハリアーなどの大型筐体ものに使われ、最近ではナムコのシステムⅡやSNKのネオジオで「これがゲームの音!?」といいたくなるような美しいBGMを鳴らしている**PCM音源**がそれである。PCM音源はデジタルサンプリング、すなわち**CDと同じように現実の音をそのまま音源データとして取り込めるもの**で、メモリが許すかぎり、際限なく生音に近いサウンドを奏でることができる。



音声合成第2弾、サン電子「コスモポリス」。

いずれはこのPCM音源がゲームサウンドの主流となると思われるが、これ以上ないというほど単純なブザー音からデジタルサウンドまで、性能のこれほどに違う各音源がそれぞれなりの音色でわれわれの胸をゆさぶってくれるというのは、とりもなおさず〝音楽〟がわれわれの感性と熱いゲームの世界を直結してくれているからなのだろう…。

以上、駆け足になってしまったがゲームをより楽しく〝聴く〟わずかばかりの助けになればと願いながら、筆を置かせていただくことにする。

（栗原桃郎）



お店にゲームがはいるまで

基板ができてから、ゲームセンターでプレイできるようになるまでには、どんな道のりがあるんだろう。

ゲームはどこからくるんだろう

みんなが日ごろプレイしているゲームは当然ゲームセンターに置いてあると思う。そしてそのゲームはゲームメーカーが作っている。このぐらいはだれでもが知っていると思う。しかしゲームメーカーからゲームセンターまでどうやってゲーム機がやってくるのか基礎的なところを簡単にみてみよう。

まずはゲームメーカー。しかしこれもいくつかに分けられる。一つのメーカーで開発から販売まで行っている所。ほかには、開発だけ行い販売を他社にまかせている所などである。また開発と販売が別々のメーカーでもどちらかが子会社だったりする場合もある。どちらにせよゲームがゲームメーカーでできることには変わりない。そしてそこで生まれたゲームは問屋にあたる所に販売される。

中間業者で、ディストリビューターと呼ばれる業者である。ここも多数のメーカーがあり、それぞれ販売網を持っている。そして各オペレーターにゲームを卸すのである。簡略化して説明してしまうと、一般の製品と何も変わらない流通経路だということがわかる。個人のオペレーターにゲームが入ってくる流れはだいたいこのようなものである。しかしこれ以外にもゲーム特有の流通がある。次にそれらを見てみよう。

ゲームメーカーの展開

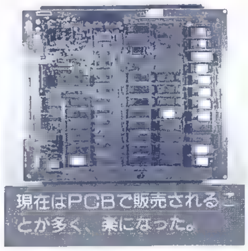
ゲームがゲームメーカーで作られることはわかっていると思う。そしてこのゲームメーカーの中には、ゲームの開発、販売にとどまらず、ゲームセンターを経営しているところもある。このゲームメーカーがもっているお店が直営店である。そしてこの直営店向けにメーカーからゲームを卸すわけだ。

まずメーカーからそれぞれ各地域ごとの営業事務所に送られる。そこから担当地域内の直営店にゲームが振り分けられるのである。こうして直営店の場合はそのメーカーのゲームが比較的すぐ入るのである。今や多数のゲームメーカーが全国規模で直営店を持っている。これはゲームを販売する際に有利だし、そのメーカーのコンセプトがゲームだけでなく、ゲームをプレイする場にも伝わるわけだ。だから販売する個々のゲームだけでなく、ゲームセンターのありかたにもメーカーの方向性を打ち出せるのである。

このほかメーカーは通常販売だけではなくリースを行っている場合もある。大型筐体などはよくリースで出ているようだ。あと直営店とはいわないが、ディストリビューターも自分の会社でゲームセンターを経営している場合がある。それにかなり大規模なチェーン店をもっているオペレーターもいる。ビデオゲームの場合、このように複数の店舗をもっていると有利なのだ。

それはゲームの入れ替えが容易なことだ。店ごとの客層や立地条件によって、インカムは異なるが、もし一つの店で売り上げが悪いゲームがあっても、それを別の店に移したら急に人気が出るということがある。つまり各店にマッチしたゲームを入れることができるし、入れ替えを行うことでリフレッシュ効果もあるわけだ。このようにゲームの流れもいくつかある。そして最後に、古くなったゲームはどうなるのだろうか、それを考えてみよう。


この[illegible]いろいろな経路を経て運ばれてくる。


現在はPCBで販売されることが多く、楽になった。

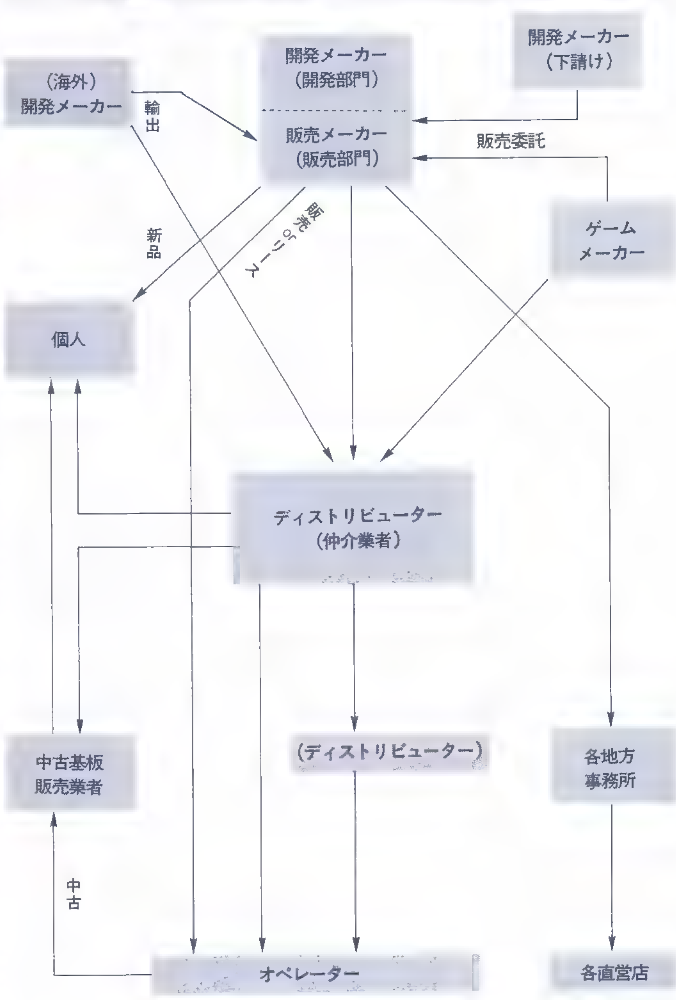
中古基板のゆくえ

新しいゲームを入れることになると、当然古いゲームをどのように処理するか、という問題が出てくる。かなり大きな店だったりすると倉庫に保存している場合もある。しかし、それ以外はたいてい下取りに出すことが多い。そのほか、中古基板業者に売る手もある。最近はその中古基板屋から、ゲームを個人で購入するケースが増えているのだ。

でも、もともと業者向けに販売されたゲームを個人が購入することにはいろいろな問題がある。基板に関する知識に乏しく、業者やメーカー相手に無理な問い合わせをするマニアが多いのだ。今後ゲームを個人が購入するという市場が確立されるかは疑問だが、現時点でいえることは、最低でも基板の知識や、社会的常識、マナーをもって購入を考えてほしいということだ。

最後に非常に簡略化したものではあるが、ゲームの流通を示した表を載せてみた。全体の流れだけでもわかってもらえれば幸いである。

ゲームの流れ



大手チェーン店、ディストリビューター系直営店も含む



スペースインベーダーのスタート画面。

ここからすべてのゲームが始まる

協力：タイトー

宇宙から敵が攻めてきた
スペースインベーダー

1978年。ビデオゲームの歴史にふれるとき、この年を抜かしては何も語れない。スペースインベーダーの突然の出現によって、まさにゲーム元年の幕が切っておろされたのだ。

スペースインベーダー。ビデオゲームが好きな人なら誰でも知っているゲームだ。

などと、年輩（20歳以上）のゲーマーはなに気なしに言ってしまうけれど、ちょっと待った——なのだ。

歳月というものはとても速く過ぎ去り、「少年老いやすく」というじゃありませんか、インベーダーが1978年7月に出現して、すでに13年がたつ。

ということは、君がいま中学生なら当時生まれていなかったか、生まれていても1、2歳という訳だ。スペースインベーダーを知らなくて当時なのだ。

という訳で、ビデオゲームを語る時、まずイの一番に語らなければならないこのゲーム、スペースインベーダーの産みの親であるタイトーを訪れてみた。

それは、年老いて懐しい故郷を訪れる心境といおうか、はたまた歴史のふるさとを訪ねる心といおうか（酔っぱらってるんじゃないよ、って!? ハイすみません）。

さっそく、スペースインベーダーにかかわったタイトー関係者に集まっていただき、インタビューをしまくったのであった。

もしかしたらスペースモンスター？

最初の話題はやっぱりネーミングといこう。

スペースインベーダーの名付親は田島一成さん。もちろん、今もタイトー本社でばりばりと働いている。

ゲーム名をつけるにあたっては何人もの人が頭をひねり、100を越える候補名があがったのだ。



当時は映画スターウォーズが上映され、ピンクレディの絶頂期。モンスターという歌がはやっていた。

そこで、スペースモンスターという名前を思いついたりして、田島さんも結構気に入っていたそうなのだ。

ひょっとして、スペースモンスターという名前のゲームになっていたのかも知れないのだった。

発売時期の遅れが大ヒットにつながった？

ゲーメストの3号でもふれられているのだけれど、このゲームの企画開発者、西角友宏さん（今も開発関係の管理者として活躍）のお話によると、発売予定は4月ということだったのだが、社内事情で2カ月ちょっと遅らせることになったのだそうだ。

それが結果的によかった。その期間、さらに手を加え、難度調整にも細心の注意を払うことができた。完璧な状態でゲームを送り出せた。これも大ヒットの条件のひとつとなったのだ。

インベーダー小僧はついにスカウトされて

当時、北海道釧路市の高校生であった服部浩二さんはゲーム大好き少年で、スペースインベーダーの魅力に、たちまち取りつかれてしまった。

毎日、学校の帰り道にゲームをやったことはもちろんで、喫茶店という喫茶店に入ってはインベーダーをやり込んだ。

どうして金欠高校生が何軒もの喫茶店でお茶代を出せたのかという疑問が出てくるのだが…。

それはこうだ。当時、釧路の喫茶店では点数をぬりかえたトッププレイヤーには喫茶券（10枚のチケット）を提供していたのだ。服部さんは次から次へと喫茶店を渡り歩き、点数をぬりかえ、かくて喫茶券はたまるばかり。

どこの喫茶店に行っても、服部さんの名前が頭に書かれているということで、たちまちタイトーの方々に覚えられてしまい、高校を卒業したらウチに来ないか、と誘われ、ついにタイトー社員となってしまったのだ。

昨日まで釧路のハイスコアラーであった服部さんは、今度はインベーダーの配送係となったのだ。

11トントラックに3段積みにされて入荷してくるインベーダーを即お客の所へ配送、というよりは配って歩いたという感じ。

——商売繁昌で張合いがあったでしょう。

という質問に、「いえ、こんな重たいものを持たせて、という気分、なにしろ学生気分でしたから」

——それにしても、ハイスコアラーの草分けで、かっこよかったですね。

「ところが、当時はハイスコアラーなどという、かっこいい名前はなくて、私はもっぱらインベーダー小僧と呼ばれていました」（笑）

ということで、われわれゲーマーの先輩、服部浩二さんは今、タイトーの第一線の営業部員として活躍しているのでした。





コインで連日満パイなのだ

スペースインベーダーがどんなにすごい勢いで広がり、驚異的な売上げをあげていたかは、当時のバリバリ営業マンに聞くとよく分かる。

塚本博久さんに聞いてみた。

当時は24時間営業ということもあるが、それにしても…1日8万円入っていたのを覚えている。こうなると、普通じゃコインが入らない。コインが入らないからとお客に呼ばれ、袋にお金を入れかえてプレイ再開とか、筐体を斜めにしてコインをならして、お客さんどうぞ、という有様だ

った。
　なにしろ、現在なら、ヒットゲームの1週間分を1日で稼いでしまうことになるのだから…大変ですよ。

すべて筐体売り 世界中で50万台

　スペースインベーダーは基板売りではなく、いわゆる筐体売りだから金額は張る。1台約30万円。後からでたカラーものが約38万円。それが海外を含めると50万台もでた。もちろん、本物のタイトー製ゲームのみの数字で、これにコピーものを加えたら…数字はまったく分からない。

あらゆる所で すご過ぎたブーム

　ブームという現象は数多くあるが、インベーダーブームは群を抜く。
　スペースインベーダーが設置された場所はゲームセンターを始め喫茶店、ショッピングセンター、ボーリング場、コインランドリーなど、考えられる限りのあらゆる場所にあったと言っていい。
　1978年7月発売後、1カ月は静かに、夏場はジワジワと、秋口からワーと出て、12月は形容できないすごさだった。
　当時の営業マン、塚本博久さんの実感である。


塚本博久さん。すごいブームの渦中で何を見た?

　このようなスペースインベーダーも発売当初は、オペレーターの評判はよかったとはいえない。それが…ブームに火がつくと、プレイヤーもオペレーターも他のゲームには見向きもしなくなった。プレイヤーはひたすらインベーダーの台のところにズラリと並ぶ。そうすると、どこでも他のゲームをどけてインベーダーをそろえるという現象ができて、ゲーム場や喫茶店がインベーダーだらけになってしまったのだ。

売ってくれ ワシもやりたい

　これだけのすごいブームになると、専門の業者でなくても、このゲームを取り扱ってみたいと思うのが人情だ。
　タイトーの本社、営業所にはさまざまな人が直接押しかけてきたり電話をかけてきた。中には高校生位の少年もいたし、素人や他業界の人がボストンバッグに現金をつめ込んできて、すぐ売れという。そういう人たちにお引き取り願うのがまた大変な仕事であった、という。
　また、インベーダーで商売をしようと考えた有名人もずい分いた。
　たとえば、関西の超有名人で、現在相方が議員で…という方は「おーワシを知っとるかー、○山△△△じゃ」という具合（君は知っとるかな?）。
　とにかく、インベーダーはたくさんの人を巻き込んだのだ。

コピーの洪水 本物は強かった

　当時はコンピュータソフトウェアについては著作権の認識がなく（法的な規定もなく）、コピーが洪水のごとく出廻った。ベーシックなソフトは同じでキャラクターだけ変えたというようなゲームは数え切れない。
　でも、プレイヤーはタイトーのインベーダーでなければとか、本物でなくちゃということで、タイトーのもの（本物）が圧倒的な売れ行きを示した。
　プレイヤーにしてみれば、タイトーのものでなければ動きがおもしろくないというようなクオリティの問題もあったが、仲間と点数をきそう時に同じ機種でなければ話が通じないということも重要なポイントであったはずだ。


西角友宏さん。真打ち登場。この歴史的ゲームの産みの親。

攻略法のハシリ 名古屋撃ち

　スペースインベーダーを語る時忘れてはならないのが名古屋撃ち。これは一種の攻略法で、いまでいうなら安全地帯を利用した敵の撃ち方だ。名古屋撃ちはスペースインベーダーの画期的な攻略法として、瞬く間に全国に伝わっていった。
　その情報は誰から発信されたのかは分からないが、名古屋地区から出されていたのは間違いなく、それで誰言うとなく名古屋撃ちと呼ばれたのだ。

いつでもこわい 社会問題化

　スペースインベーダーの人気が過熱化するにつれ、さまざまな問題がでてきた。
　たとえば、少年がインベーダーをやりたさにお金を盗んでしまったとか、ゲームそのものを盗むためにゲームセンターに侵入した、とかPTAや学校がとりあげ、新聞・テレビで報道されるようになってきた。ゲーム、インベーダーは悪い。問題ありという姿勢だ。
　本来、ゲームそのものにはなんのツミもない。問題が発生したとしたら、それはむしろ業者の問題・家庭の問題・学校の問題、あるいは本人のモラルの問題が大きいのだ。
　そうはいっても、いったん社会問題化すると、その勢いを食いとめることはむずかしい。
　かくして、発売して1年たった夏頃には、社会情勢は超きびしく、ショッピングセンターではスペースインベーダーをおかないことを決定した、というような事態まで発生した。タイトーも生産を自主的に抑えざるを得なかったのである。
　このような社会情勢でなければゲームそのものはまだまだ勢いがあり、あと1年はブームは続いただろうというのがタイトーの方々の実感であったようだ。



♡この原稿をまとめるにあたり、タイトーのみなさん、特に西角友宏、田島一成、塚本博久、服部浩二の各氏に絶大なご協力をいただきました。

編集部座談会

名作を振り返る〜インベーダーからゲーメスト創刊まで

今、ゲーメストに
集うライターたち。
ゲーマーとしての
思い出を今ここに語る。

座談会出席者
山河悠理
栗原桃郎
T.J.
C・LAN
からっきぃ
石井ぜんじ（構成）

生まれた時からマニアだった

ぜんじ…ビデオゲームの実質的な始まりといえばスペースインベーダーですね。今回のベストゲームアンケートでも40位にランクされ、一番古い機種です。このあたりにまでさかのぼってみましょう。

山河…インベーダーはとにかく社会現象にまでなった数少ないゲームの1つです。当時インベーダーハウスといって、全部の台がインベーダーだったというのは今では考えられませんでした。

T.J.…当時はまだ小学1〜2年生でしたが、インベーダーはやりこんでましたね。ゲームセンターにいるのが見つかると怒られるので、電車で少し離れた所に行ってやってました。

名古屋撃ち、京都撃ちというやり方がありましたね。なつかしいなあ。

山河…京都撃ちっ？それどんな撃ち方なの？

T.J.…両側に敵を残して真ん中を撃つ方法ですよ。

山河…ああ、それは新名古屋撃ちだね。京都撃ちという呼び方があるとは知らなかったな。

栗原…僕もインベーダーは少しやってましたが、ほとんど大人の人がやってたのを覚えていますね。また、似たようなゲームがたくさんありましたね。UFOが分裂する奴とか。

山河…タイトーで出しているのはスペースインベーダーと、スペースインベーダーIIだけです。ほかのは他社ゲームなんですが、当時はコピーゲームという概念がなかったんですよ。

ぜんじ…インベーダーの直後はあまり記憶に残るゲームは出てませんね。2年後の'80年になって、クレイジークライマー、ムーンクレスタ、パックマンというところが出てきます。

山河…すごいのはクレイジークライマーだね。レバーが2本だけという発想と独特のアイデアはほかのゲームを寄せつけません。

からっきぃ…ビルを登っていく人の上から植木ばちを落とすなんて、こんなビルないですよ。グラフィックも洗練されていて、日本のゲームというより海外のゲームという雰囲気があった。

T.J.…よく最後の飛行船に両手でつかまる技とかありませんでした？

山河…やったやった。あれは1回死なないとできないんだよ。当時からくだらない大道芸をやっていたもんだなあ。

ぜんじ…独特のゲームだけに、ファイヤートラップ、クレイジークライマーIIと続編も出ました。でも1作目のインパクトが一番ありましたね。

クレイジークライマーはそのくらいにして、ムーンクレスタはやってましたか？

山河…ムーンクレスタはちょうどゼビウスとインベーダーの中間に出たというイメージがある。インベーダー以降、ギャラクシアン、で敵の動きが複雑になってきて、ムーンクレスタからゼビウスへと進むんだ。

ムーンクレスタの特長といえば、敵が弾を1発も撃たないことだね。

栗原…なるほど言われてみるとそうですね。でも、ムーンクレスタというとあの音楽。メロディが耳に残ってます。

ぜんじ…同じ時期にパックマンも出てますね。アメリカでは大ヒットしたパックマン、日本ではどうでしたかね。

T.J.…日本でもみんなかなりやってましたね。パックマンは完全なパターンゲームだから、カギの面の最後のパターンさえ作ればいくらでもできるんですよ。

山河…最後のターゲットはカギなんだけど、ほかにも何か出るんじゃないかとデマがとびましたね。

T.J.…途中のターゲットで鐘が出るけど、どう見てもアイスクリームにしか見えませんでしたよ。

山河…アイスに見えるかあ〜…（以後話題はわき道にそれる）

マニアを育てたゼビウス

ぜんじ…さて、それでは話を戻しましょう。'82年にMr・DO!、ペンゴという名作が出たあと、ゼビウスが出ます。私はこのころからゲームをやり始めたんです。

T.J.…始めのころは先に進むのがとても面白かったですよ。ガルザカートを初めて見たとき、こんなのどうすんのって驚きがありました。

山河…ゲームが雑誌にとりあげられるようになったのはゼビウスのころからだね。マイコンベーシックマガジンがアーケードゲームをとりあげたのはゼビウスが始めでした。

ぜんじ…このころはゼビウスが大人気で、ベーマガを買って情報を仕入れましたよ。ゼビウス1000万点を1ヵ月くらいで出した人もいたそうですね。

山河…結局彼らは新宿でロケテストをしていたときからやってたみたいだね。スペシャル9のところでも書いているけど、僕も1000万出すまではかなりかかった。

栗原…ゼビウスに限らず、当時のゲームは終わりのないものが多かったから、開店ダッシュという言葉が生きていたね。

ぜんじ…ハイスコアは忍耐力の勝負でもあったね。このころは。

山河…ゼビウスに始まり、リブルラブル、ドルアーガの塔、パックランド、ドラゴンバスターとこのころはナムコの黄金時代が続きます。特にナムコは操作性に凝る傾向があって、リブルラブルの2本レバー、パックランドのボタンのみなど独創性がありましたね。ここが私はとても好きです。

ぜんじ…当時はキャロットにみんなマニアが集まって、そこからメーカーに就職した人もかなりいました。

新しい時代を築いたグラ・魔界村

ぜんじ…業界に君臨していたナムコの時代を打ち破ったのが、コナミのグラディウスとカプコンの魔界村です。

T.J.…グラディウスは各ステージが全然違うし、ほかのゲームにない独特の雰囲気を持っていました。先のステージが見たくて、やりこみましたね。

N・O…グラディウスは最初のうちは面白かったけど、2周目ではハマリましたよ。難しかったですね、2周めの2面は。

ぜんじ…私もそこで終わったうちの1人です。当時巣鴨のキャロットでは1000万めざしてしのぎを削っていて、行くと必ずスーパープレイが見られました。

山河…あのころは野崎名人がずっと巣鴨でハイスコアを出して、700万くらいまで行ってたんですよ。そして、1日にしてY・Nに抜かれて1000万出されてしまったんですよね。

ぜんじ…同時期にカプコンから魔界村も出ました。これは私にとってゲーメストデビューのゲームでもあり、思い出深いゲームです。

栗原…1面でいきなり地面からモコモコゾンビが出てきてびっくりしました。衝撃的でしたね。

ぜんじ…弾を撃つとレッドアリーマーがよけるというのもすごいと思いました。ちゃんと生きているという感じがして。

魔界村はグラフィック的にすごかったイメージがあるのですが、今見るとそうでもないのが不思議です。当時としてはとび抜けたグラフィックだったのは間違いないのですが、それが記憶の中で美化されているんでしょうね。

ゲームの大型化・体感ゲームの時代へ

そして、そろそろ体感ゲーム全盛の時代を迎えます。

C・LAN…やっと僕の時代が来ましたね。グラディウスのころはバスで30分行かないとゲームセンターに行けないという悲惨な状況でしたから。

関東に戻ってきて一番インパクトを感じたのがスペースハリアーでした。あの美しいグラフィックが…スピードで進んでくるのには感動しました。その後、アウトランも出ましたが、スペースハリアーを最初に見たときの驚きには勝てませんね。

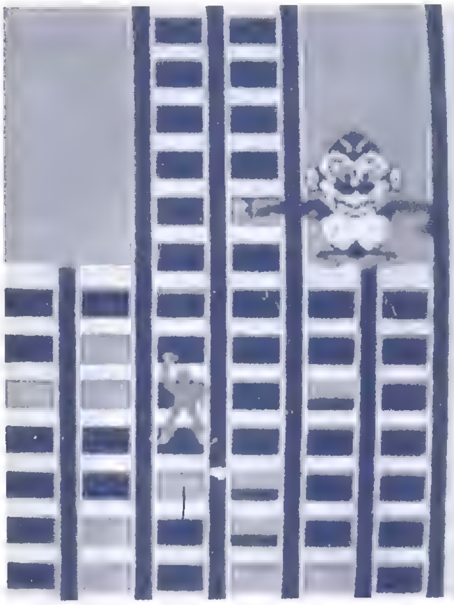
僕はこのころゲームセンターに行き始めたので、このころにあったゲーム、闘いの挽歌やファンタジーゾーン、アルゴスの戦士などが今でも一番好きです。

ぜんじ…このころゲーメストが創刊され[illegible]ン、バブルボブル、ダライアス、アフターバーナー、グラディウスIIとどんどん出てきます。

山河…僕はゲーム歴が古いから昔のゲームのほうが愛着がある。でも読者アンケートでは'88、'89年のゲームが一番多いね。やっぱりみんな、自分が一番ゲームにはまっていた時期が最高だと思うんだろうね。

ぜんじ…最近のゲームはまだ思い出になっていない部分があって判断しにくいのですが、また何年かするとまた別の愛着がわいてくると思います。

そのころにまたこのような別冊を作って思い出を語り合いましょう。

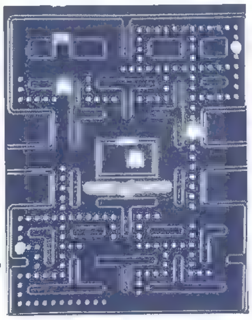

独特のアイデアにファンが多いクレイジークライマー。

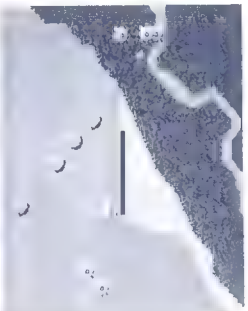


ビデオゲームの時代の幕を明けたスペースインベーダー。



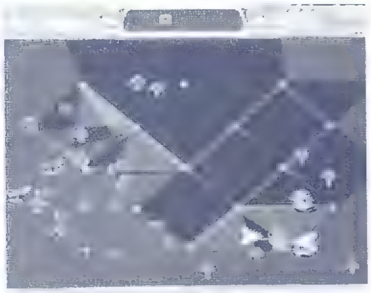
シューティングの古典的名作。

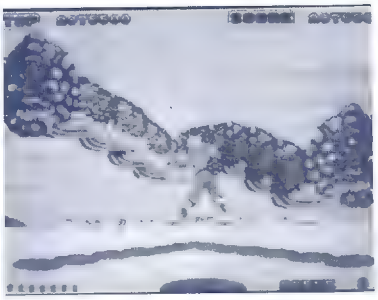

アメリカで大ウケしたパックマン。


マニア養成ゲーム、ゼビウス。



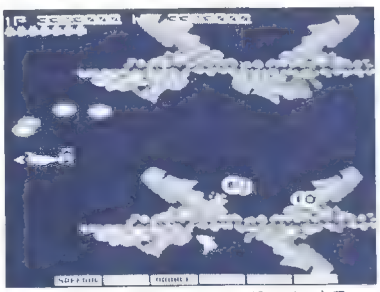
ハイスコア集計も始まった。

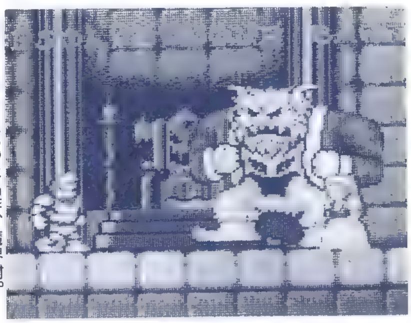

バシシマーカーがなつかしいリブルラブル。


プレイヤーの夢をかなえたスペースハリアー。



1986年、ゲーメスト創刊だ!


編集部が選んだベストゲーム、グラディウス。


カプコンの名を広めた名作、魔界村。

アーケードゲーム用語辞典

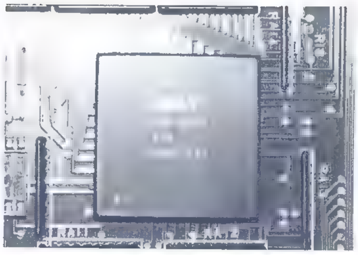
アーケードゲーマーとして、これだけははずせないことばを解説したのがこれだ。分からないことばも、これを読めばバッチリ!!

伝導師・やまかわ悠理

ア

IC

集積回路のこと。1つの小さなシリコンの基板上に、トランジスタ、ダイオード、抵抗、コンデンサを埋めこんだ回路のこと。PCBにはなくてはならないものである。

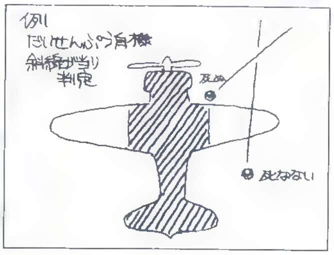


当たり判定

いわゆるヒットチェック。大旋風の自機を例にとると、中央部分に当たり判定があり、羽根の部分には当たり判定がないということである。

ちなみに、R-TYPEの場合、自機には1ドットしか当たり判定がなく、敵の弾の当たり判定が見た目よりも大きくなっている。





アルゴリズム

コンピュータ用語でもあるが、この場合では「性格」という意味である。敵のアルゴリズムは××というふうに使われる。

安全地帯

プレイヤーが動かなければ絶対に死なない位置のこと。その昔、このことばが使えずに「たまきこうじ」・「たまき」といわれたことがある。(グラIIの最初の攻略を見よ)

また、一時的に死なないものは半安全地帯という。ゲームではTATSUJINがその数が多いことで有名。

インカム

ゲームの売り上げのこと。私たちがゲーム台に投じる100円がそのままインカムに結びつく。

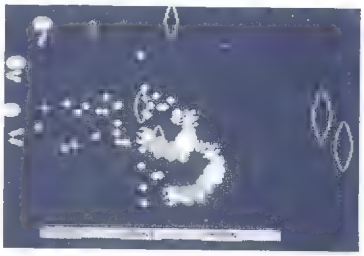
インストラクションカード

ゲーム台についている説明カードのこと。これを読まないとわからないゲームが多い。



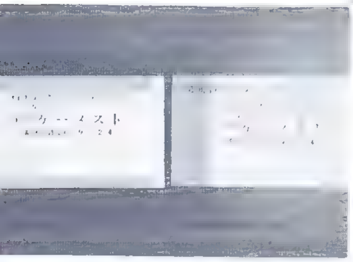
打ち返し弾

敵を倒したときに同時に出してくる弾。別名・死に弾。古くはギャプラス、今ではグラディウスシリーズがあまりにも有名である。



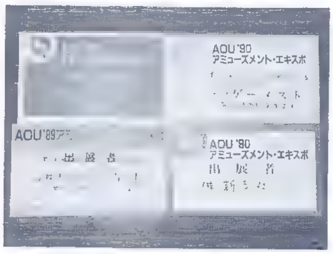
AMショー

正しくは、「アミューズメント・マシン」ショー。主催はJAMMA。AOUと違って、一般入場というものがない。すべて招待券がないと入れない。メーカーがニューゲームを展示して、招待者はそれらをタダでプレイできる。海外からもたくさんの人がビジネスのためにくる一方、マニアたちが招待券を持ってニューゲームを目当てにくる面もある。



AOUショー

AOUとは「アミューズメント・オペレーターズ・ユニオン」。日本名は「社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」(あー長い!!)。で、AOUが主催するAMショー。正式名称・AOU○○(西暦の下2ケタが入る)アミューズメント・エキスポ。一般(業界関係者以外)の人もお金を払えば入場できるのが特徴。



永久パターン

同一の動作で先の面に進まないことだが、これで点数がはてしなく稼げたり、1回死ぬ間に1機以上増えたりして繰り返すことも含まれる。発覚するとハイスコア集計されない(もしくは別の方法で集計)。永久パターンをしていると、店や客からヒンシュクを買うだけである。

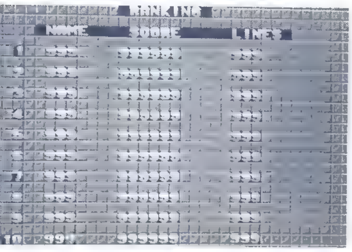
オペレーター

いわゆるゲーセンのおやじ(若い人ももちろんいる)。主に、個人経営の人がこうよばれる。

カ

カウンターストップ

点数がそれ以上あがらずストップしてしまうこと。テト



リスやコラムスのレベルや面数などで見られることがある。略してカンスト。最近では、カンストする前に全面クリアなどで終ってしまうゲームが多い。

隠れキャラ

ゲームの進行に関係なく、ある地点に弾を撃ちこんだりあることをすると出るキャラクター。アイテムの場合は隠しアイテムという。



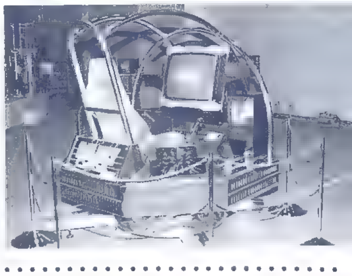
キャラクターオーバー

敵などが画面上にたくさん出現してハードの能力の限界を越えた場合に起こる現象の総称。キャラクターがちらついたり、動きが遅くなったり、出るべきキャラクターが出なかったりする。



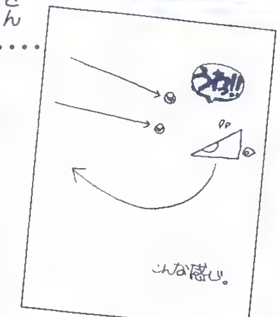
筐体

PCBの入った台の総称。大型筐体・テーブル筐体・アップライト筐体・etc…。正確には、モニターやコンパネを除いたものを指す。ようするに「入れ物」というわけである。



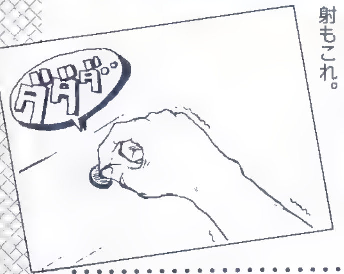
切り返し

シューティングゲームなどで、敵弾を一方向に集めて弾のすき間を見つけて反対側へかわすテクニックのこと。



けいれん(撃ち)

手を振動させボタンを連射すること。けいれんを起こしているように見えるのでこう呼ばれる。かの高橋名人の連射もこれ。



ゲーセン

ゲームセンターの略。今では一般の人にも浸透している。

ゲーマー

ゲームをプレイする人。ゲーメスト読者は99%ゲーマーであろう。広く使用されるようになったのは、ファミコンなどの「攻略本」が出版されるようになってからで、「職業ゲームプレイヤー」=ゲームをプレイしてメシを食っている人間のことを指した。現在では広く「ゲームが趣味の人間」、なかでもゲームのプレイそのものに情熱を傾ける人間のことをいう。

ゲームデザイナー

ゲームの企画、ルールなどを考える人だが、プログラマーも兼ねてる人が多い。アーケードゲームでは、メーカーの社員である場合がほとんどだが、家庭用ではフリーの人がかなりいる。

個人経営

メーカーの直営とは対称的に、オペレーターが独自のルートでディストリビューターから基板を入荷してゲーセンを経営すること。いろんなメーカーのゲームがたくさん入るのが特徴。

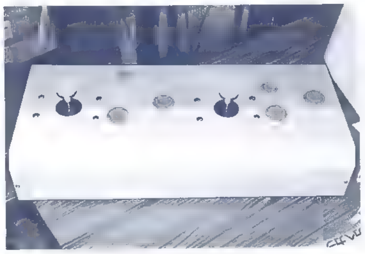
こすり

ボタンを連射する方法。ボタンに対して指の爪を水平に左右に動かす。ボタンを痛めるため悪と見なされているが、うまい人ならほとんどボタンを痛めずに連射する。



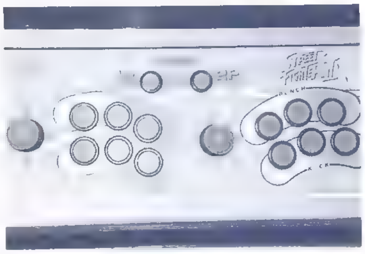
コントロールボックス

筐体とは違って、筐体のシステムを詰めた箱のこと。モニターのない筐体と考えればいい。家庭用コンパネともいい、家でアーケードゲームを楽しむにはスペースを取らないので最適である。



コンパネ

レバーやボタンがついた台のこと。コントロールパネルの略。



サ

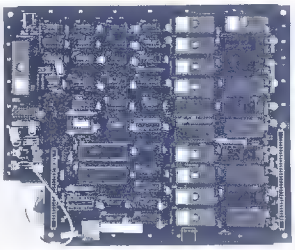
サービスボタン

お金を入れずにクレジットできるボタン。当然、筐体の中にある。サービススイッチともいう。



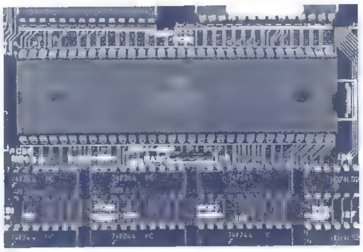
サブボード

通常の基板に付け足す小さい基板。これは、通常の基板ではたらない容量を増やすためにつけられる。これによってゲームを供給しているメーカー（アイレムのR−TYPEなど）もある。



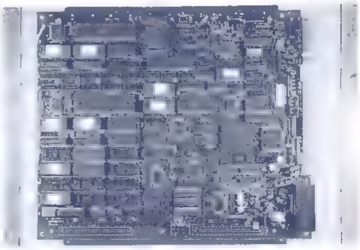
CPU

セントラル・プロセッシング・ユニットの略で演算装置のことである。昔はZ−80、今ではMC68000がアーケードの主流である。CPUは1つだけではなく、2つ3つ使われることはザラである。



システム基板

ロム交換だけでゲームが供給できる基板。基板自体に特別な機能を組みこんであり、ナムコのシステム2は回転・拡大縮小などがプログラムを組まなくても使えるようになっている。マザーボードともいわれている。



JAMMA

ジャパン・アミューズメン

トマシーンナリ・マニファクチュアズ・アソシエーション。㈳日本アミューズメントマシン工業協会の通称である。日本のアーケードゲームのメーカーの多くは、この協会に所属している。

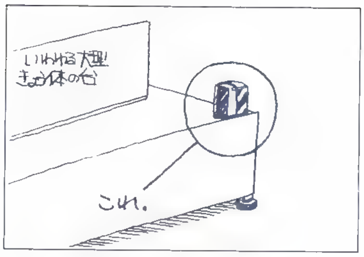
シングルロケーション

メーカーの直営店と個人経営の中間の存在であり、メーカーから基板をリースして個人経営をしている店のことである。

また、デパートの屋上にあるゲームコーナーもこれにあたる。

センサー

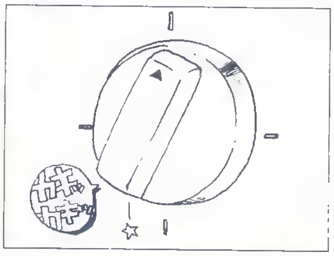
大型筐体に使われている安全装置に使われている光線のスイッチ。2つのスイッチで光線のやりとりをしていて、光線がさえぎられると安全のために大型筐体の動きが止まる。アフターバーナーIIでは、センサーを働かせることによってボーナス点が入ったりする。



タ

チャンネルスイッチ

昔のテレビのチャンネルのようにガチャガチャ動き、これがボタンのように上下することによってショットが撃てるもの。昔、シェリフやワイルドウエスタンに使われた。



直営店

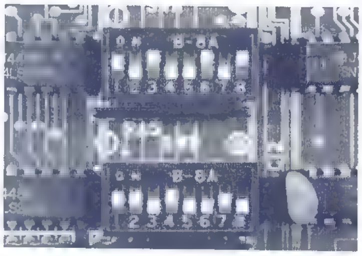
メーカーが経営しているゲーセンのこと。特長としては、そのメーカーのニューゲームが早く入荷することがあげられる。ナムコはキャロット、ナムコランド系。タイトーはジョイランド、ウイルトーク、タイトースタジアム系。セガは、ハイテク系。ジャレコはYOU&YOU系。テクモは、ファンシティー、テクモランド系などなど。

ディストリビューター

ゲーム基板を販売する仲介業者。メーカーからディストリビューターに、ディストリビューターからオペレーターへと基板は流通していくのである。カワクスがメジャーで、総商、ローラートロンなどもここに入る。

ティップスイッチ

PCB上にあるスイッチで主にコイン数、難易度、人数、エクステンドなどの設定に使われる。

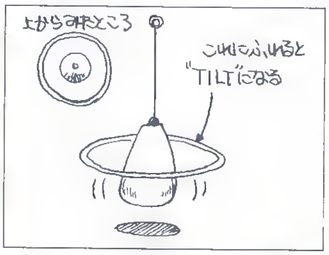


ティルト

筐体をゆらすとリセットがかかるスイッチのこと。ピンボールなどでは必ずついている。ビデオゲーム筐体でも昔のタイトーのものやダライアスなどにも使われていた。

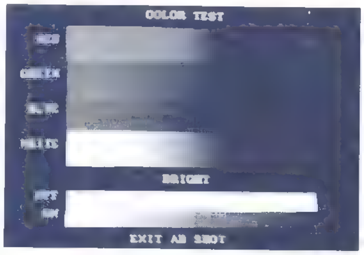
仕組みは、振り子のまわりをリングで囲んでいて、振り子がリングに触れるとティルトになる。

これとは別にもう1つの方式がある。少しかたむけたレーンに鉄球があって、反対側にかたむけると鉄球がころがり、その先にあるスイッチを鉄球が触れるとティルトになる。



テストモード

画面の色調整やレバーの入力チェックのときに使われる。また、メーカーによってはテストモードでディップスイッチと同じように設定するものもある。



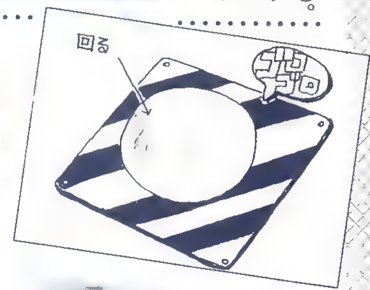
ドット

いわゆる点。画面に表示されるキャラクターはドットの集まりである。



トラックボール

操作系の一種。コンパネにはめこまれたボールを手のひらで転がしてキャラクターを動かす。微妙なコントロールができる。古くはミサイルコマンド。最近ではU・Sクラシック。メジャーなところでは、マーブルマッドネス、ワールドカップがあげられる。



ナ

ニューバージョン

それまでのゲームがバージョンアップしたもの。主に、永久パターンを直したもの、細かい点バグを直したものをロム交換で変更する。ベラボーマンやグラディウスIIは3つバージョンがある。

ニューバージョンに対して古いものを旧バージョンという。また、ダライアスIIの2画面と3画面の場合は別バージョンともいう（ニューバージョンとはいわない）。

ノーデス

自機に当たり判定がないもの。主に取材の際に特別に設定されるが、発売後にディップスイッチで変更可能なゲームもいくつかある。

ハ

ハーネス

PCBとコントロールボックスをつなぐ線の集合体。中間ハーネスともいう。

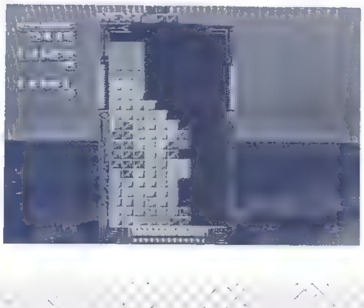


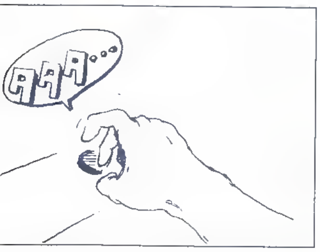
バグ

プログラムのミスで起こる異常な現象のこと。点数が大量に入ってしまうのもあれば画面停止して動かなくなってしまうものまで、ピンからキリまである。

ピアノ撃ち

ひとさし指と中指で交互に

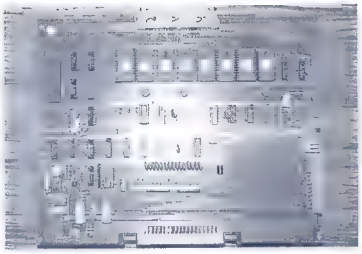




ボタンを押して連射するテクニック。これにくすり指を加えて両手で一つのボタンを連射するタイプライター撃ちという応用がある。

PCB

いわゆるゲーム基板のこと。筐体におけるPCBはファミコンにおけるロムカセットと同じと考えてよい（実際はちょっと違う）。



標準設定

メーカーが定めた基本設定。オペレーターがこの設定が気にいらないときにディップスイッチで設定を変更する。別名、工場出荷設定。



フリープレイ

お金を入れずにプレイできるコイン設定のこと。コイン設定には1コイン1クレジットや、3コイン1クレジットや1コイン7クレジットなどがあり、その中にフリープレイの設定があるということ。ゲームによっては、フリープレイの設定がないのもある。

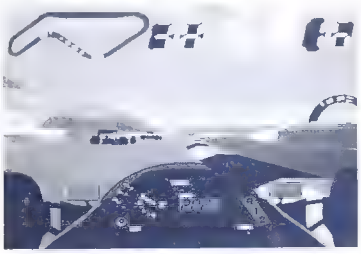
ベクタースキャン

線画でゲーム画面を構成する方式。アタリの昔のゲームはほとんどこれ。スターウォーズが有名。専用の特殊なモニターを必要とする。



ポリゴナイザー

三角形の図型のみでグラフィックを構成する方式。ウイニングランで一躍有名になったが、実はアタリのアイロボットがポリゴナイザーを使った第一弾である。



マニア

熱狂的なファンの人。えてして情報通である。

世の中の趣味には、すべからくマニアと呼ばれる人が存在しているが、一体どのへんからが「マニア」になるのだろうか？こんな疑問を持つ人も多いだろう。ここはやはり、語源の「〜狂」という言葉の指すとおり、興味の対象にのめりこむことによって、生活や人格、人生設計になんらかの影響が出るようになった人、といったところであろうか。情熱があるのは人間としてよろこばしいことではあるが、そのあまり他人に迷惑や不快感を与えるのも考えものだ。趣味には誇りをもってのめりこむのがよいであろう。

メーカー

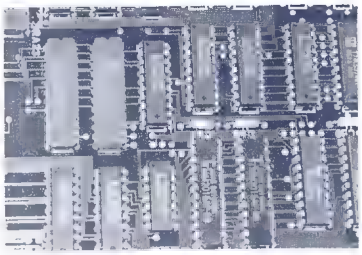
ゲームを製造、販売する会社。もちろん、セガ、タイトー、ナムコ、コナミ、カプコン、アイレムなどおなじみの会社がメーカーである。

ラスタースキャン

キャラクターのみでゲーム画面を構成する方式。今あるゲームはほとんどこれである。

RAM

ランダム・アクセス・メモリー。読み出し、書き込みができるメモリのこと。PCBにはスプライト用のメモリとして使われるか、バックアップ用に使われる。後者の場合はバックアップ用の電池がついていて、電池がなくなるとバックアップできなくなる。これは元々RAM自体が電気を通さないとメモリが消えてしまうためである。



ランク

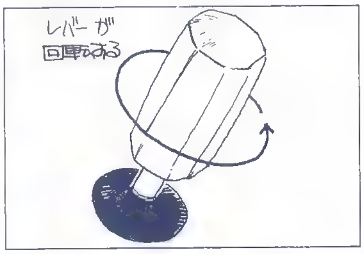
順位のことでもあるが、難易度のことでも使われる。易しい順にイージー、ノーマル、ハード、ハーダー、ハーデストといくつかのランクが設定されており、基板についたディップスイッチで切りかえることができる。

ループ

2周目に突入する際「ループする」といった意味で使う。たいていの場合、難易度がある程度上がって1面からはじまる。グラディウスなどが代表だが、最近ではループするゲームは少なく、多くて全2周でゲームオーバーとなる。また、プレイのパターンなどでも「くりかえし」の意味で用いられる。

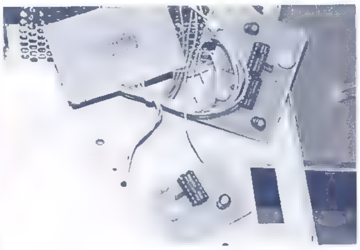
ループレバー

レバーの上にチャンネルがついていて、ショットの方向を同時に決めることができるチャンネルスイッチとレバーが合体したもの。TANKで初めて使われたが、操作しにくいため怒IKARIでデザインが変更された。



連射装置

ボタンの配線に回路を組みこませ、ボタンを押すだけで超連射できる装置。ハイスコア掲載店の半分近くがつけている。



ロケーション

お店、ここではゲームセンターを指すことば。一般の人はゲーセンとよぶが、メーカーの人はこうよぶ。

ロケテスト

ロケーションテスト。正式発売前のゲームをゲーセンに置いてインカムや客層を調査すること。オペレーターはインカムのデータをもとにゲームを買うのである。

ROM

リード・オンリー・メモリー。読み出すだけで書きこみができないメモリ。ゲームに関するプログラムやデータはすべてこの中に詰まっている。



ワープ

ゲーム中で今いるところからほかの場所へ行くことだが、えてして、面が先にスキップしたときに使うことが多い。

最後に

とりあえず必要なことばは解説したつもりですが、もしかしたら抜けたことばもあるかもしれない。

もしわからないことばが出てきてしまったら編集部まで送ってきてほしい。本誌でこのコーナーができる!!かもしれない…。

インデックス

ま

み

む

め

も

や

ゆ

よ

ら

り

る

れ

ろ

わ

（注）

1. 基本的には五十音順です。ただし，英文タイトルを頭文字で略してあるものなど，一般的に通っている呼称でまとめました。
2. メーカー名はフルリストに対応しています。
   例えば，コアランドはバンプレスト，テーカンはテクモ，新日本企画はSNKなどと記しています。
3. 名称を略してあります。
   B.MW：バリーミッドウェイ
   DECO：データーイースト
   テクノスJ：テクノスジャパン
   WP：ウッドプレイス
   CLS：セントラル レジャー システム

ツメコミ放題

と

な

に

ぬ

ね

の

は

ひ

ふ

へ

ほ

インデックス

し

す

せ

た

ち

つ

て

ご協力いただきましてありがとうございました。

◆アイレム株式会社
◆アルファ電子株式会社
◆株式会社エスエヌケイ
◆株式会社金子製作所
◆株式会社カプコン
◆コナミ株式会社
◆サン電子株式会社
◆サンリツ電気株式会社
◆株式会社サントス
◆株式会社シグマ
◆株式会社ジャレコ
◆有限会社セイブ開発
◆株式会社セガ・エンタープライゼス
◆株式会社セタ
◆株式会社タイトー
◆ダイナックス株式会社
◆辰巳電子工業株式会社
◆TADコーポレーション
◆株式会社テクノスジャパン
◆テクモ株式会社
◆データイースト株式会社
◆株式会社東亜プラン
◆株式会社ナムコ
◆日本物産株式会社
◆任天堂株式会社
◆株式会社バンプレスト
◆ビデオシステム株式会社
◆株式会社ホームデータ
◆株式会社ユーピーエル
◆株式会社ユニバーサルテクノス
◆株式会社ローラートロン
◆株式会社玉屋
◆創造空間COMBO

参考資料
◆マイコンベーシックマガジン
◆コインジャーナル
◆ゲームマシン
◆テレビゲーム

月刊 GAMEST 増刊

ザ・ベストゲーム

■平成３年７月１日発売　第６巻７号通巻60号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　奥村印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　するする　じーぷー　栗原桃郎　T.J.　塩原利康　N・O　遠藤ちゃら子　C・LAN　YOU・A　カラキかる　藤原ひさし　古葉美一　萩原祐四郎　佐藤孔建　渡辺裕美子　内山利栄　猿渡雅史　野本英之　西原雅子
◆協力スタッフ
FINE POCKET　市川正美　エジマ企画
株金魚カンパニー　伊藤徹

史上最強のビデオゲーム本!!

ザ・ベストゲーム THE BEST GAME 目次

読者が選んだベスト30

ゲーメスト肉迫!! SPECIAL 9

ゲーマー'Sベストギャラリー

完全版ビデオゲームフルリスト

激動のビデオゲーム外伝

時代(とき)の英雄(ヒーロー)を創る…



CAPCOM

ザ・ベストゲーム

平成3年7月1日発行



雑誌03660－7 Printed in Japan